danes ekstra: sekstet Mesek sesek sifilis ekspres!

www.joker.si

169

avgust 2007, letnik XVI, 5,80 EUR

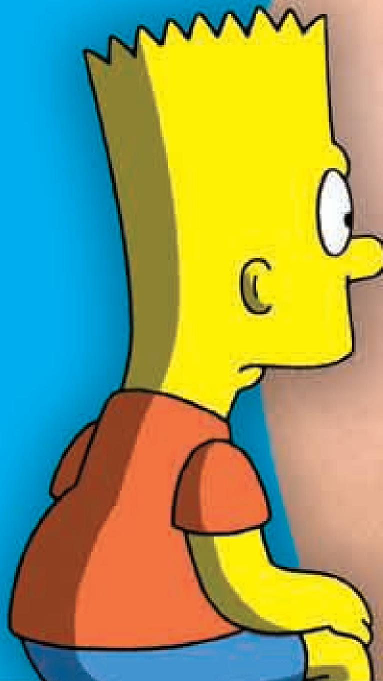
Joker

testis eksotičnih daljincev

core 2 quad 4 x 3 GHz:
zares ekstremno

SEJEM E3 2007, KI BIL JE SKROMEN

brezčrnilni rokoris
internet in konzole
prihajajočih filmov skupek
veliki roboti skozi čas



iz Londona:
30-letnica Star Wars ekskluzivno

Jedli [illegible] in kobilice, si vlekli lulčke (učinek prihodnjič), prebrali novega Potterja in raportirali s Quake / Blizz / Comic Cona.

TOSHIBA



LCD

HD ready

LCD televizor
Toshiba 32W300P

Diagonala 82 cm, ločljivost 1366x768 px, kontrast 1200:1, svetilnost 450 cd/m², PC vhod, 2x HDMI, HD ready.

649,00 € 155.526 SIT

PHILIPS



LCD

Full HD

LCD televizor
Philips 37PFL7662

Diagonala 94 cm, ločljivost 1920x1080 px, kontrast 7500:1, svetilnost 500 cd/m², Pixel Plus HD, Incredible Sound, 2x HDMI, DVB-T.

1.699,90 € 407.148 SIT

SONY



LCD

Full HD

LCD televizor
Sony Bravia KDL40W2000

Diagonala 102 cm, ločljivost 1920x1080 px, kontrast 1800:1, svetilnost 450 cd/m², Live Colour Creation, BRAVIA engine, HDMI, VGA, PCMCIA.

1.899,90 € 455.076 SIT

LG

Life's Good



Plazma televizor
LG 50PC1RR

Diagonala 127 cm, ločljivost 1024x768 px, kontrast 10.000:1, svetilnost 1200 cd/m², vgrajen 80 GB trdi disk, PIP, PC priključek, Surround zvok, HDMI, HD ready.

1.899,90 € 455.076 SIT

Plazma

HD ready

80 GB hdd

SONY



DVD±R/RW

2,07 mio točk

Digitalna videokamera
Sony HDR-UX3E

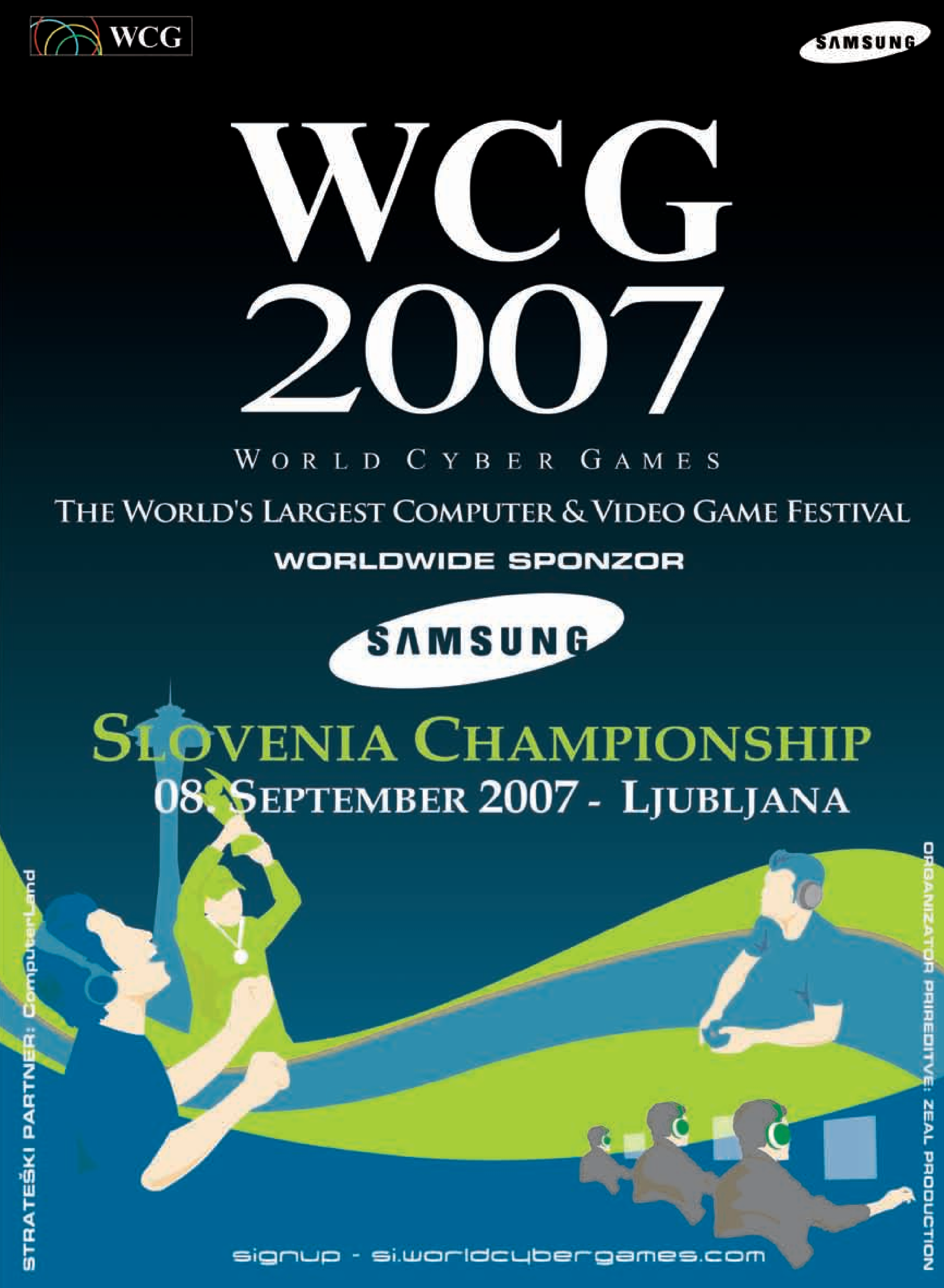
DVD±R/RW zapis. Format HDV 1080i. Ločljivost 2 mio točk (ločljivost fotografij 4 mio točk). 6,8 cm LCD zaslon občutljiv na dotik. 10x optični in 80x digitalni zoom. Format 16:9, 5.1 zvok. Stabilizator slike. Možnost preklopa med HD / SD. Smooth Slow Rec za napredne počasne posnetke. HDMI.

949,00 € 227.418 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI


WCG
SAMSUNG
WCG
2007
WORLD CYBER GAMES
THE WORLD'S LARGEST COMPUTER & VIDEO GAME FESTIVAL
WORLDWIDE SPONZOR
SAMSUNG
SLOVENIA CHAMPIONSHIP
08. SEPTEMBER 2007 - LJUBLJANA
STRATEŠKI PARTNER: ComputerLand
ORGANIZATOR PRIREDITVE: ZEAL PRODUCTION
signup - si.worldcybergames.com

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 169
avgust 2007
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak
IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
UREDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan
ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Luka Žargi, telefon: 01 / 473 81 36
luka.zargi@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Kar precej vesti smo nabrali, zbrali, prebrali in vam na ogled dali. Je že tako, da je bilo novega špilovja komaj kaj, prihajajočega pa je precej. No, prihodnjič bo itak raport iz Lajpciga, tako da še več o vsem septembra meseca. Pa o podaljševanju lulčka takisto in čisto resno!

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Jutri je moj rojstni dan. Z deklico in kolegi navsezgodaj odrinemo na čisto pravi road trip po bivši Jugi. Deset dni bomo čepeli v kombiju, postavljali šotore, naročali pleskavice in čevape, poležavali ob Jadranu ter se nadvse fino imeli. Čeprav sem videl že vse konce sveta so me starši, kar se tiče morja, odvlekli najdlje do konca Istre. Se pravi, da našo bivšo domovino poznam manj kot londonsko podzemno železnico, klanične v San Franciscu in cene taksijev v Pekingu. Skrajni čas, da si ogledam slap pred Jajcem, poziram z bronastim Brucom Leejem v Mostarju, raftam po kanjonu reke Tare, namočim parklje v slanico na črnogorski obali, splezam po obzidju Dubrovnika in, zlasti to, družabno preživim delček poletja. Kopalke so pripravljene in mati so mi zavezali kruha v culo. Samo še potni list zadegam v žep ... Samo še ...
O, jeb$%m ti pe#is (enlarger) ti j$b3m!

Danes je moj rojstni dan. Družba je navsezgodaj odrinila na čisto pravi road trip po bivši Jugi. Ne, nimam še prenosnega macbooka, da bi to pisal v kombiju, temveč ždim v Jokerjevi pisarni z dolgim nosom. Ker mi je kot v The Sims drsnik za družabnost zdrsnil pod ničlo, sem se dopoldne zgovarjal z namišljenim socialnim zajčkom, popoldne pa me je vsaj malo razveselil Febo s kosom torte. Ponavadi bi ubijal za uro več prostega časa, a zdaj mi vse skupaj smrdi, tako da bi se najraje zvalil pod kako skalo in se tam depresiral, dokler se klapa ne vrne. Spet je tako kot v Simčkih – ko ti pokazatelj za počutje zdrkne pod ničlo v rdečo območje, ti ni do nažiganja kitare ali risanja nagih bab. Prav mi je, sem sam zajebal situacijo.
Nauk zgodbe: veljavnost potnega lista preveri več kot en dan pred odhodom v tujino!
Retro

OGLAŠEVALCI

Asbis	29	Domenca	43	Mobitel	17, 73	Sisplet	61
Bofex	2, 15	Foto Tabor	56	Obi	25	Smrklja	44, 45
Cenex	91	Izid	19	Ram2	57	Trion	8, 87
Colby	9, 55	Kolosej	50	Simobil	13, 92	WCG	3

Ker smo napisali na naslovnico magično besedo SEKS kar desetkrat, si obetamo podvojene prodaje.

V starih časih, ko je bil računalnik le ena od možnih aktivnosti za deževne nedeljske večere in ko je bilo veliko naših bralcev še v haploidni obliki varno spravljenih v fotrovem šaržerju, sem bil zgleden tabornik. Imel sem zeleno srajco z vsemi pripadajočimi čini in našitki, rutico, šotorko, čutaro, spalno vrečo, kompas, menažko, rambovski pipec, gojzarje in nahrbtno culo. Znal sem postaviti šotor, zakuriti ogenj, gordijsko zavezati najmanj ducat vozlov in z deškim glasom odcviliti Bilečanko ter hrpo ostalih pol- ali čisto partizanskih pesmi. Poleti smo taborili, pozimi zimovali, vseskozi pa smo hodili na izlete v naravo. (Klopi, ki so dandanes strah in trepet gozdovnikov, so tedaj v grozdih viseli z mene in mati so imeli vedno veliko dela z njih obiranjem.) V svoji zeleni bratovščini sem doživel veliko zanimivih in lepih trenutkov. Po mojem ti toliko prigod ne nudi prav nobena mladostniška fakultativna dejavnost ali krožek. Čeprav mi ohranjena znanja, recimo Morsejeva abeceda ter zasuvanje latrine z apnom, trenutno ne koristijo in varno spravljena čakajo na pravo priložnost, so izkušnje tiste, ki štejejo.

Od vsega sem taborniški skupnosti najbolj hvaležen za bogate in nepozabne hoje v gore. V tistih letih sem namreč po dolgem in počez prehodil večino zanimivejših slovenskih vršacev in bolj ko sem grizel kolena, bolj sem bil srečen. Na žalost pa so serpentinaste gorske poti, prečkanje melišč, hoja po grebenih, pofočkanje planinske knjižice na vrhu in slikoviti pogledi v dolino le še davni spomini. Drugačen življenjski slog oziroma delo, ki pušča malo presežka energije, volje in časa, me je oddaljilo od hribov ter od narave na splošno. Šmarna gora in slični bližnji kuclji, kamor se, kot sem vedno ponovno presenečen, brez truda podajajo tudi naličene mestne frače v pouličnih supergah, so sicer dobrodošel sprehod. Vendar to ni primerljivo z osvajanjem dvatisočakov in srebanjem visokogorske jote. Zato sem se oni dan odločil narediti konec svojemu petnajstletnemu gorniškemu lenuharjenju. Smelo sem se podal v planince, za prvič le po srednjegorju Triglavskega narodnega parka. Sopihal sem navkreber kot lokomotiva in kot veleva vljudnost, pridno pozdravljal vse mimoidoče. Le-ti so me malo čukasto gledali, saj sem imel v roki navadno vrečko iz samopostrežbe. A kaj sem hotel, ruzak sem pozabil doma, spotoma pa sem kupil hlebec kruha in liter slatine za popotnico.

Imel sem se jako fino, se nadihal svežega zraka, zbral misli, umiril dušo in si zabičal, da se z markacijami zaprmej srečam vsaj enkrat na mesec, vendar pa moja odprava ni bila popisovanja vredna pustolovščina. Bolj to pišem zato, da koga, ki je na gorske stezice že pozabil, znova spomnim nanje. Vsevprek siliti v hribolazenje je nesmiselno, saj je načinov za doživetja v naravi mnogo in niso vsi privlačni za vse. Če si tak kot Jabba, pa rezultanta sil na klancu itak preočitno kaže navzdol.

Resnično povem vam, Flipov sem svoje dni pomalical toliko, da bi si najbrž zaslužil, da me roj ravnokrilcev pohrusta pri živem telesu.

Z vami bom delil še eno izkustvo iz davnih taborniških dni. Med počivanjem na vogarskem travniku sem, iskavši deteljo za pod zob, opazoval travniški živelj. In potem sem se spomnil: nekoč sem jedel kobilice! Ne živih, se razume, marveč ocvrte. Ne verjameš? Resnično povem vam, Flipov sem svoje dni pomalical toliko, da bi si najbrž zaslužil, da me roj ravnokrilcev pohrusta pri živem telesu. Ti koj povem recept in zraven navržem izziv, če si upaš! Torej, kobilico moraš najprvo ujeti. V normalnem travniškem ekosistemu je ponudba bogata, zato pretiranih težav ob normalni motorični razvitosti ne bi smelo biti. Le blondinke bi znale imeti probleme z metanjem lasa. Skratka, živalco ujameš v pest in je pri tem skušaš ne pohabiti. Kakršnokoli izživljajoče puljenje nog ali tipalk pri živem telesu je nehumano in te kvalificira za psihopata. Nato je žuželko najbolje takoj zabrisati v segreto olje. Trpi, mislim, da ne. Itak pa se vegetarijanski skrajneži in svetohlinski borci za pravice živali ob to ne morejo obregati, saj plen ujameš z lastnimi rokami in za potrebe preživetja. Ko kadaver v olju potemni, kar se zgodi v nekaj sekundah, ga izvlečeš. Ker se od enega grižljaja ne naješ, na travniku izvedeš kobilični genocid. Ko napolniš krožnik, jed posoliš, morda celo povegetiraš (človek je pač pripravljen požreti vsako svinjarijo, če je dovolj drobno zmleta in / ali dobro začinjena), nakar cvrtje ob tabornem ognju ali makar v dnevni sobi pred TVjem grizljaš kot čips. Okus je sličen, hrustljavost prav tako. Če si drzen, lahko kobiličje pohanje postrežeš kot predjed za romantično večerjo, skupaj s pekočo salso. Po mojem lahko na enak način pripraviš tudi ostale podobne žužke, vendar so prisrčne kobilice – tiste navadne travniške, ne one gigantske primorske – slastnejša delikatesa od rogačev, murnov ali bogomolk.

Zdaj si najbrž misliš, da sem še bolj čezlesen, kot sem se bil že sicer izkazal. Ampak ne glede na to, boš na naslednjem pikniku na travnik gledal s čisto drugačnimi očmi. Z očmi predatorja!

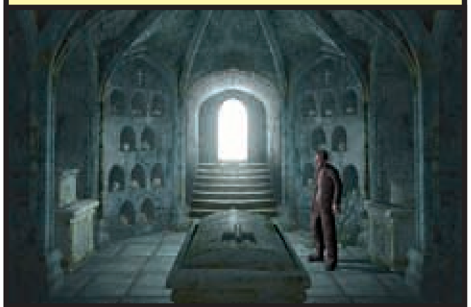
David Tomšič



Nove dogodivščine, prvič

Ljubitelji odčepnikov in predmetovnih kombinacij onkraj domišljije, pozor. Obeta se nam obilje avanturic. Ukrajinsko-irsko-francoski Frogwares so napovedali nov primer Sherlocka Holmesa. Tokrat se bo slavni viktorijanski detektiv spopadel s prav tako proslavljenim istodobnim knjižnim junakom, kavalirskim kradljivcem Arsènom Lupinom, ki kani v Londonu izvesti spektakularno tatvino z namenom, da osmeši Anglijo. Zamisel se čuje obetavno, zlasti ker igra gotovo ne bo temačna in morbidna, kakršen je bil Sherlockov zadnji primer. Hudomušni in olikani tatič za seboj ne bo puščal iznakaženih trupel, zato se lahko nadejamo svetle in zabavne detektivke. Upamo samo, da ga ne bodo spet srali z vmesniškimi in najdi-poslednji-las neprilikami. Sherlock Holmes versus the King of Thieves izide konec letošnjika. Takrat bo taisti detektiv obiskal lastnike nintenda DS, in sicer s predelavo pet let starega egiptološkega primera The Mystery of the Mummy. Toda skupina Žabjevina dela še na enem, bolj oddaljenem projektu. V gotski pustolovščini Dracula: Origin bomo v škornjih znamenitega profesorja Van Helsinga preganjali krvosesnega grofa, ki je zavoljo samomora svoje žene zapisal dušo hudiču. Zopet: tematika je super, v plitvi grob pa lahko igro hitro pahnejo nedodelani, leseni elementi.





Nemški Sproing, ki je doslej izdelal le milijon predelav Moorhuhna, je ravnokar splovil drugosvetovnovojno prigodivščino Undercover, v kateri nemško razumeči igralci vohunijo po Tretjem rajhu in skušajo Dolfetu preprečiti fisijske poskuse, ki bi vodili do atomske bombe. Bojda ima izdelek, ki ga bodo prevedli jeseni, izredno dobro štorijo in like.



The Witcher



CD Projekt je poljska firma, ki je od lokalizacije tujih iger napredovala v distribucijo in nazadnje v razvijanje. Njihov prvi resni projekt je The Witcher, ki temelji na fantazijskih delih poljskega pisatelja Andrzeja Sapkowskega (njegove kratke štorije so pred kratkim izšle v angleščini; pod naslovom The Last Wish jih imajo na Amazon.co.uk). Po negotovem začetnem obdobju je igra dobila založnika, Atarija, in je na dobri poti, da izide sredi septembra.

V knjigah Sapkowskega so witcherji lovci na pošasti, nekakšni mutanti z nadčloveškimi sposobnostmi, in najbolj slaven med njimi je belolasi Geralt. Jasno vam je lahko, da bomo igrali kot on, in sicer brez drugih članov druščine in večigralskega načina. Le Geralt iz tretje osebe proti večjim ali manjšim trumam tradicionalno srednjeveško-tolkienovsko-pravljičarskih nakaz, juhej. Vendar sprva to ne bo šlo tako gladko, saj je razsekalko izgubil spomin in bo stalno dobival nazaj sile, ki jih je njega dni že obvladal. Ceneno in prežvečeno, a logično. Teh sposobnosti, ki kanijo segati od obnavljanja zdravja prek zastrupljevanja sovragov do talanja bolezni, naj bi bilo nad dvesto petdeset. Bile naj bi razvejane in jih gotovo ne bo moč vseh pridobiti v teku enega samega sledenja rdeči niti, zato avtorji pravijo, da bo zadevo vsakomur kul predelati vsaj še enkrat. Res pa je, da bo veščinskih šol le pet in da bodo spretnosti imela po tri nivoje, ker vse šteje v blazno cifro četrtine jurja, zato bomo trkanje po prsih šele ocenili.



Tako kot glede borilnega sistema, za katerega poreko, da je dragulj v Witcherjevi kroni. Gotovo se sliši zanimiv, saj udejanja most med poteznim in docela realnočasovnim mlatenjem. Na izbiro bomo imeli tri vrste napadov (hitre, močne, skupinske), med katerimi bomo lahko v vsakem trenutku menjavali. Če bo preveč zagustilo, bomo lahko dogajancijo z dejavnim premorom zamrznili in odločitev sprejeli brez pritiska. Ko bo udarec kanaljo zadel, ga bomo imeli priložnost s pritiskom na miškin gumb ob pravem času povezati v kombinacijo, ki se bo nadaljevala, dokler ne bomo zafrknili ali dokler se ne bo naravno iztekla. Dočim bo levi knof pomenil fizične napade, bo desni sprožal magijo, vse skupaj pa naj bi bilo prijetno, intuitivno ter impresivno. Med drugim po grafični plati, kajti špil teče na orenk predelanem pogonu Aurora, ki je gonil Neverwinter Nights.



Nekaj nam sicer pravi, da končna verzija ne bo tako lepa, kot so slike, in da Poljakom ne gre zaupati. Ampak hej, zakaj se ne bi enkrat pustili presenetiti? Če je Rusom uspelo dati vkup odlični S.T.A.L.K.E.R., čemu ne bi njihovi zahodni bratranci razturili z The Witcherjem?

Atari za PC, sredi septembra



Tabula Rasa

Zamislite si, da lepega jesenskega večera posedate in tuhtate o globalnih problemih civilizacije, kar z neba iznenada padejo zli nezemljani, ki bi naše probleme elegantno rešili z iztrebljenjem človeštva. Ni ljudi, ni problemov! Peščica se uspe pred holokavstom skozi črvino izmuzniti na drug planet, kjer se znajdejo odrezani od doma, z upepeljeno preteklostjo, brez identitete, brez vsega, celo hrena. Prazen list papirja. Tabula rasa.









Richard Garriott ne slepomiši: privlačnost igranja domišljijskih vlog gre v veliki meri na račun možnosti začetka z ničle, brez napak, storjenih v preteklosti. Tabula Rasa je metaforičen poklon žanru, v katerem je Lord British uspel in ga s serijo Ultima ključno zaznamoval. Hkrati je nov začetek za mmorpgje nasploh, ki jih obvladuje sistem, osnovan na, heh, Ultimi Online. Velike besede so to, toda igra je že od maja v zaprti beti in naj bi se odlično obnesla. V prvi vrsti se bo njen ZF-obarvani nalinijski svet stalno spreminjal. Kamorkoli bomo pomolili parklje, bo divjala vojna med Zavezništvom svobodnih (Allied Free Sentients – AFS) in osvajalsko silo Bane. Alieni ne bodo tumpasto kolovratili naokoli in pohlevno čakali, da jih zgrindamo za izkustvene točke, temveč bodo organizirana vojaška sila, ki bo neusmiljeno napadala, zavzemala oporišča ter grindala nas! V končni fazi naj bi bilo moč v igri celo zmagati.

Za ugoden izid bo treba izmojstriti bojni sistem, ki bo mešanica streljanke in frpja. Premikanje in merjenje bo akcijsko, medtem ko se bodo zadetki računali glede na statistike. To bo v klasični sistem vneslo veliko svežine, saj se bo treba metati v zaklon in dirjati naokoli, enako pa bodo počeli tudi falotje. Izbira poklica bo uporabljala drevesno strukturo: iz rekruta bomo lahko šli za vojaka ali podpornika, nakar se bo vsak od slednjih cepil na dva nova in tako dalje (na razpotjih bo moč lik shraniti, da pri novih ne bo treba od začetka). Okolica se je v nekaj velikih preobratih v dizajnerskem procesu ustalila pri noro futuristični, kar pomeni ionske topove na ramenih in psionične moči, imenovane logos. Torej bo Tabula Rasa sladkorček za vse, naveličane gejevskih vilinov in Anarchy Online. Če vas vse to ne presune, bodo odločitve polne moralnih dilem, ki bodo odpirale in zapirale cele serije kvestov. Boste mučili vojne ujetnike ali se z njimi spoprijateljili? Se res zna zgoditi, da bo statičnost World of Warcrafta kmalu le še grd spomin? Ričard, mi smo s tabo!

NCSoft za PC, jeseni

Nove dogodivščine, drugič

Iz Nemčije, ki je itak ena redkih stalnih avanturističnih kovačij, je pricurljala vest o še nekaj tožanrskih primerkih. Perry Rhodan je v deželah germanskih poznan astronavtski knjižni lik in zdaj bo dobil še istoimensko igro, ki zna spominjati na legendarne Space Queste ter Rexa Nebularja. Čeprav je Perica napovedan za november, ni niti dodatnega podatkovja, še manj slikovja. Naslednja zadeva je psihološki triler Overclocked, v katerem bomo igrali motenega psihiatra, ki se ukvarja s še bolj motenimi najstniki. Pošasti ne bo, se bodo pa dogajale drugačne čudnosti. Bolj sončna in barvita bo dogodivščina So Blonde, v kateri bomo premikali bedra 17-letne blondinke, ki jo naplavi na skrivnosten tropski otok. Edina težava Švabunov je, da hudirjevo zamujajo z angleškimi predelavami. Pričakovani Tony Tough 2 je recimo v nemščini na voljo že od lanske jeseni ...



Ne poslednja igra, ki konec leta pride od nemškega založnika DTP (blagovna znamka Anaconda), je Gray Matter, nov triler s serijo Gabriel Knight proslavljene Jane Jensen. Tokrat bo na tapeti skrivnost angleškega dvorca, ki jo bomo odkrivali malo z likom neurobiologa, malo z njegovo pomočnico. Nadnaravnih pojavov bode obilica.



Jeseni se vračata tudi Sam in Max z drugo sezono svojih odličnih pustolovskih prigrizkov. Mehanika igranja bo v grobem enaka, zapleti pa bodo še bolj nori in prizorišča dodatno odštekana. Kot poprej bo vsaka epizoda najprej izšla na ameriškem Gametapu (Slovenci do njega nimamo dostopa), le da bo namesto dvotedenskega zamika že naslednji dan na voljo tudi ostalim smrtnikom.



Trije novi legoidni špili



TT Games, avtorji zabavnih igric Lego Star Wars, nadaljujejo svoj legoidni repertoar. Čez dva meseca izide Lego Star Wars: The Complete Saga, ki bo, kot pove ime, vsebovala stopnje iz vseh šestih filmov. A igra bo več kot le vkup dani predhodnici, saj bo nekaj nivojev popravljenih, eden ali dva pridodana, predvsem pa bo zmes obeh trilogij na enem mestu nudila čuda novih možnosti, tako pri igranju kot v raznoraznih podigrah. Izdelek izide za konzole zadnjega roda, pri čemer bo izkoriščal vse njihove napredne možnosti, ter za DS.



Drugi legastični igri v delu sta Lego Batman in Lego Indiana Jones. Za prvega ne povedo nič, niti tega, katere grdobine bo Šišmiš mikastil. Indy, ki so ga napovedali za poletje 2008, bo dal čez vse tri filme, počel pa bo klasične reči: bičal, lianiral, bežal pred orjaškimi kamnitimi kroglami in jedel ohlajene opičje možgane. Mimogrede, prihodnje leto pridejo legice s tematiko slavnega arheologa!

Far Cry vdrugo

Svoje čase navidezno fantastična streljanka Far Cry dobiva potomca. Razvijalci to pot niso frankfurtski Crytek, saj imajo ti več kot dovolj opravka s finomehaničnim poliranjem Crysisa, marveč montrealska veja Ubisofta. Bo pa igro vseeno poganjal Crytekov pogon CryEngine, s katerim želi Ubi seveda preseči Crysis, ki ga bo založil konkurenčni EA. Informacij pred Leipzigom bržda ne bo, vemo edinole, da bo glavni junak zopet Jack in da bo avantura afriška.

Blue Dragon

Če za isto mizo posedeš Hironobuja Sakagučija, očeta serije Final Fantasy, Nobua Uematsuja, legendarnega skladatelja neštetih milih igrarskih melodij, ter Akiro Torijamo, slehernemu frocu znanega avtorja sage Dragon Ball, drugače pa oblikovalca karakterjev in pošasti za številne japonske frpje (Chrono Trigger, Dragon Quest), je razumljivo, da se pričakuje najmanj spočetje naslova, ki bo znova definiral igranje vlog po japonsko. Hm, že – le da Blue Dragon, ki ga Microsoft oglašuje kot rešitelja v Deželi vzhajajočega nikoli vzletele platforme, ne bi mogel biti dlje od dotične definicije. Njegovo poanto je namreč moč povzeti z dvema besedoma: tradicija & preprostost.



Med spremljanjem dogodivščin mladoletnega Šuja in bande prijateljev, ki se v nazadnjaškem svetu, zgrajenem na ruševinah tehnološko napredne civilizacije, podajo na izlet proti pristno zlobnemu negativcu, možgani morebiti res ne bodo polno zaposleni. A sklepajoč po demonstracijski verziji, ki se je nedavno tega pojavila na Tržnici servisa Live, bo večina elementov Modrega zmaja skrivala dodelano drugo polovico. Srčika, ki riše otroško barvito, stilizirano grafiko, se denimo ponaša s spektakularno rabo efekta globine polja – v realnem času, kakopak – in čisto, ostro sliko. Podobno je pri poteznem tepežkanju na ločenem zaslonu. Častilci inovativnega bojevanja boste bržkone razočarani nad klasičnostjo mehanike fizičnega mikastenja, copranja in klicanja pomoči polbožanskih monstrumov. Po drugi strani pa bi tu globino znala dostaviti pogruntavščina, potom katere se v spopad spustimo z enim samim ali več – med pojanjem po temnicah in okolici vedno vidnimi – nasprotniki naenkrat, pri čemer se sovražne kanalje pobijejo brez naše intervencije, če smo jih pravilno sparili.



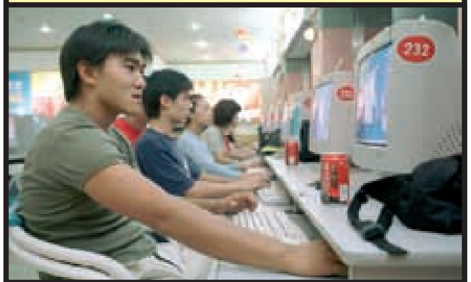


Da bi nas naslov uspešno zabaval vseh petdeset ur, kolikor naj bi za dokončanje nucal povprečen igralec, bo sicer treba precej več. A če ne uspe trojici iz uvoda, lahko redkokomu. Kompleksne, um kisajoče fabule in nečloveško zakomplicirani sistemi napredovanja likov so sicer kul, toda Zelda nas je davno tega naučila, da enostavnost ni nujno sopomenka za plitkost. Ni vrag, da je Sakagučiju v žepih ostalo nekaj magije iz časov, ko je sanje koval za Nintendo in Sony.

Microsoft za xbox 360, avgusta

Kitajci ščitijo mladež pred spletščinami

Kremasto moštvo se je na enem od svojih trejdmarkovskih, idilo sesuvajočih izletov zapletlo v vročo debato o škodljivosti stalnih spletnih svetov. Da je vsakodnevno deseturno smrdenje v navidezju uničujoče, smo se strinjali vsi, zediniti se nismo mogli le okoli rešitev problema. Najbolj radikalni so zagovarjali totalno prepoved MMORPGjev, določeni so predlagali omejitev časa igranja, dočim so drugi menili, da taki ukrepi posegajo v osnovne pravice do samoodločanja in da naj posamezniki sami nosijo posledice svojih obsesij. No, takih razprav je v kitajski vladi očitno konec. Rižojedci so igričarskim podjetjem naložili vdelavo softvera, ki bo od igričarjev zahteval vpis številke EMŠO, nakar bo mlajše od osemnajst let opozarjal ob čezmernem igranju. Po treh urah bo špil predlagal prekinitev in razgibavanje, nato bo omejil količino pridobljenih izkušenj, dočim bo po petih urah neprekinjenega nažiganja izničil ves napredek lika. Ne nerazumljivo odločitev so kajpak spodbudile z igrami povezane smrti, ki so na Kitajskem reden pojav.



EA ukinja spletno podporo starejšim igram

Od prvega septembra dalje ne boste več mogli nalinijsko igrati nič manj kot štirinajstih starejših Electronic Artovih špilov. Poleg manj znanih naslovov tipa Marvel Nemesis in NFL Head Coach so to za računala FIFA 06, FIFA World Cup 2006, Madden 06, NBA Live 06 in NHL 06. Prvega novembra – kako preroško – pa se jim bodo pridružile še NFS Underground 2 za PC in PS2, NFS Most Wanted za PSP in xbox, Underground za PS2 in Burnout Revenge za xbox ter PS2.

Painkiller bode filem bil

Pravice do kinematografske (ali bo naravnost-na-DVD?) inačice znane brutalne nažigačine poljskih avtorjev si je za bakšiš in kokto prilastil studio z nadvse zaupanja vrednim naslovom Guy Walks into a Bar. Scenarist bo neznani Ben McCaw, finalist pisunskega tekmovanja na Austinskem filmskem festivalu, slikovno pa obljubljajo poustvaritev akcije in vzdušja iz špila. Smo ziher, da bo nepopisno zanič.

Project Gotham Racing 4

Eden najbolj komičnih običajev avtorjev iger je tisti, po katerem priznavanje napak ne pride v poštev. Ko naletiš na vsaj deloma pokesane ustvarjalce, se verjetnost, da se bo iz nadaljevanja izcimilo nekaj striženja z ušesi vrednega, zato takoj poveča. Možiclji iz tvrdke Bizarre Creations zatrjujejo, da bo prav to primer Project Gotham Racinga 4, saj naj bi trojko izdali prezgodaj. Glede na to, smo ji dali 76 in da ji je manjkalo marsikaj, bi se kar strinjali.





Začnimo pri samoumevnostih. Bolidi? Več jih bo. Nekaj čez 130, pri čemer bo vsaj trideset mest rezerviranih za motocikle. Jep, mimo ferrarija GTB fiorano, maseratija 250F in ostalih licenčnih avtekov bo moč peljati v sedlih konjičev priznanih motorskih hiš, kot so Ducati, Honda in Suzuki. Bizarniki obljubljajo, da bo igralnost kljub temu vrhunsko uravnotežena, saj naj bi se špil kljub vsepreželajoči arkadnosti podrejal resničnim cestnim zakonom. Dvokolesniki bodo v prednosti na ravninah, avteki v ovinkih. Naprej, dirkališča. Petim krajem iz trojke (Tokio, New York, London, Las Vegas, Nurburgring) se bo pridružilo prav toliko svežih, in sicer Šanghaj, Quebec, Sankt Petersburg, Macao in Michelinova testna lokacija, po njih pa bo speljanih večje število prog. Zadeva sicer ni še zakoličena, a širitev okolij bi znala imeti negativno posledico, saj bo na račun raznolikosti morda izpadel izdelovalnik stez. Držimo gas, da ne bo. Element, ki ga Bizzarov oddelek za stike z javnostjo najbolj promovira, je vreme. V realnem času spreminjajoče se podnebne pogoje nam sicer obljubljajo od dirkaškega pamtiveka naprej, vendar tokrat kaže, da nam ga bodo dostavili v kredibilni obliki. Prizori, ko v kanadskem velenaselju štartaš sredi goste megle in se čez par minut znajdeš pod sončnimi žarki, nakar te v zadnjem krogu presenetí čedalje gostejši dež, so menda dih jemajoči.



Tehnične podhranjenosti ni šlo očitati niti PGR3, štirica pa se kani s pravo ločljivostjo 720p, skalno trdnimi tridesetimi sličicami na sekundo ter nebrojem učinkov postaviti na čelo pretendentov za titulo najlepše dirkačine. Če dodamo poškodbe, večigralnost za osmerico in izpiljeno možnost objavljanja posnetkov (tudi vseh dirk, ki smo jih kadarkoli odpeljali) ter slikic v maniri Forze 2, je jasno, da je Project Gotham 4 eden od favoritov. Ko bi vsaj kaj takega storili ob priliki tudi za PC.

Microsoft za xbox 360, jeseni

Heavenly Sword

Odkar je God of War tako brezbožno razburkal mlakužo akcijskih sekljačin, da sta valove zdržala samo Ninja Gaiden in Devil May Cry, je bilo logično, da iger po njegovem receptu ne bo manjkalo. In kljub vsej mistiki, ki obkroža težko pričakovani Heavenly Sword, mu bo ta jako podoben. Le da z žensko junakinjo, malce samosvojim borilnim sistemom, velikanskimi bitkami in sline cedečo grafiko, ki začenja razkrivati moč playstationa 3.





Nebeški meč ne bo pretepačina eden-na-enega v slogu Tekkena, kot si je morda kdo mislil. Pod tretjeosebnim nadzorom bomo imeli azijatsko bojevnico Nariko, ki je s svojimi zadostnimi, vendar ne pretiranimi oblinami, lahkotnimi cotami ter čudovitimi valujočimi lasmi, ki menda zasedajo računske kapacitete kar nekaj SPEjev v cellu, kot nalašč za novo postersko dekle. Lara, naredi plac (= obleci elastičen modrc)! Bistvo bo tekanje naprej po stopnjah z odstranjevanjem srednjeveško, fantazijsko, pravljično in animejsko obarvanih barabinov. V ta namen bo Nariko oborožena z večnamenskim rezilom na verigi (hmm, le kje smo to videli?), ki ji bo omogočalo tri različne položaje oziroma stave: hitrega, oddaljenega in mogočnega. Ker bosta akcijska gumba le dva, bodo kombinacije praviloma kratke, bo pa moč med položaji urno menjavati in s tem tvoriti daljša zaporedja. Posebnost igre bo odsotnost knofa za blok: če bo hotela Nariko prestreči udarec, bo morala biti v pravem položaju glede na barvo nasprotnikovega zamaha, sicer bo ga ne. To kanita dopolnjevati izmikanje in možnost protiudarca, ki ga bo sprožil stisk gumba ob natanko pravem času. Sistem naj bi deloval dobro tako v spopadih s šefi in manjšimi gručami kot na bojnih poljih, kjer bo sodelovalo več kot dva tisoč poligonarjev.



Ob bok tepežu bodo nametani za današnje akcijade obvezni QTEji, quick time eventi, v katerih bo treba pritiskati gumbe in smeri v skladu s pokazatelji na zaslonu (ah, Shenmue, kako velika je tvoja zapuščina!), in vmesne sekvence, impresivne predvsem zaradi animacijskega sistema. Tega so pomagali ustvariti pri firmi WETA Digital kultnega režiserja Petra Jacksona, kjer so delali efekte za Gospodarje Prstanov. Zaradi tega ni nič čudnega, da je za zajemanje gibov v Heavenly Swordu telešček posodil prav Andy Serkis, brutalno talentirani igralec, ki je oživil Goluma in King Konga. To se pozna, saj so gibi junakinje in drugih oseb v resnično zalih sekvencah (po vrsti narejenih z grafičnim srčkom) medeno naravni, dočim je njen obraz špica izraznosti zunaj tehnološkega dema za Heavy Rain. Prav tako napovedanega za PS3. Naključje?

Gigabajtni igralni demo na Playstation Networku je sladek, a prekratek za resnejšo sodbo. Če bo špil tako vrhunski, kot obljubljajo britanski avtorji Ninja Theory, in če bodo črne zvezde zaradi njega letele s polic, bomo videli že naslednji mesec. ***Sony za playstation 3, septembra***



WCG

World Cyber Games končno v Sloveniji!

Po letih nerganja, da nas resna globalna igričarska tekmovanja ne najdejo na zemljevidu (Slovaška, Slavonija, pa to), so se nas srbski imetniki licence za WCG usmilili, kar pomeni, da imamo čisto svoje kvalifikacije, na katerih bomo mahali s SLO-zastavicami. 8. septembra letos se bo v Areni Vodafone Live v ljubljanskem BTCju tako odvijal 'nacionalni finale' (oznaka za državne kvalifikacije) v štirih kategorijah – Warcraftu 3: The Frozen Throne, Fifi 07, Need for Speed Carbonu ter Command & Conquerju 3. Zmagovalci bodo nato jeseni odšli na globalni finale v Seattle žret nezdravo ameriško hrano in zastopat Slovenijo. Na uradni strani, ki je še v izdelavi, so že na voljo navodila in prijavni obrazec, ostale organizacijske podrobnosti pa bodo znane po novinarski konferenci, ki jo domači organizator pripravlja za sredino avgusta. Če torej menite, da pwnate vse po spisku, je to trenutek, da se dokažete in nemara postavite Slovenijo na svetovni zemljevid. Nekam k Zimbabveju. Pa bodite stari vsaj šestnajst, sicer vas ne bodo šmirglali.

Preložili Grand Theft Auto 4

Nekateri so to pričakovali, drugi ne, a kakorkoli, zgodilo se je: GTA4, od rulje najbolj pričakovana igra letošnjega leta, je preložena. In to ne le za par tednov ali do Božiča, temveč v drugo četrtletje poslovnega leta 2008, ki se za založnika Take-Two in kompanijo začne 1. februarja 2008. Take-Two pravi, da je zamuda bistvenega pomena za kakovost igre, kar niti ni presenetljivo, saj je bilo število sličic na sekundo v zadnjem predstavitvenem filmčku porazno, pa tudi splošna kakovost grafike ni bila ravno naslednjegeneracijska. Šušlja se, da naj bi bila za odlog kriva verzija za PS3; ker je Rockstar s pogodbo vezan na hkraten izid, naj bi ga nasrkala še inačica za 360ico. Medtem je CNN poročal o rajanju božične konkurence po cestah večjih mest, kar je pripeljalo do večjih izgredov, ko so se ruski razvijalci udarili s poklicnimi opisovalci, ki so dogajanje opazovali od strani. Aggro jih je z babuškami.

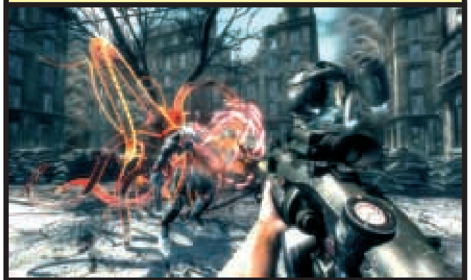


Uwe dela igro po svojem filmu!

Ne moreš verjamet, bi rekel Ripley, ampak je res. Uwe Boll, največji filmski masakrator igričarskih licenc, je vložil EUR v špilavski projekt. Za tega je najel nemško skupino Replay Studios, ki programira obetavnega Saboteurja (oznanilo v prejšnjem Jokerju), nastal pa bo na podlagi njegovega novega izvirnega filma Tunnel Rats, ki se dogaja v Vietnamu leta 1967. Istoimenska igra bo prvoosebna streljačina, v kateri bomo ubijali trohice okusa za filme, ekhm, v kateri bomo širom džungle pokali vietkongovce ter dosti lazili po tunelih. Tako kot film naj bi bila temačna, nasilna in umazana, zelo verjetno pa enako zanič. Čemu tako predvidevamo? Hja, zato, ker Uwe sodeluje tudi pri izdelavi špila! Molimo: oče naš, ki si v nebesih, podari nam odsotnost Bolla, reši nas njegovih prizorov ...

ONI napadajo!

Kdo, kje, kaj?! ONI!!! Kdo? ONI!!! Ampak kdo so to? ONI so totalno nadčloveški in fantastično nadmočni! ONI so ogromni! ONI so skrivnostni in še nevideni! ONI so ... sovražni!! Uh oh, ampak kdo? ONI vas bodo osupnili s svojo čudovitostjo in postali najbolj epski sploh!!! Čuj, daj nea ga seri pa povej kaj te to te tu te je. Če vam ni nič jasno, si ne belite glave (s peroksidom), ker tudi nam ni. Izvedeli ste le večino vsebine oglasa za prihajajoči špil THEY, za katerega avtorji IMC še iščejo založnika in bo narejen za PC, xbox 360 ter PS3. Zraven gredo še omembe, da bo to prvoosebna streljanka, v kateri bomo razsuvali nadnaravne aliene, da bo obdarjena z nadmočno grafiko ter fiziko in da bo vsebovala orožja, ki jih bomo ... vzljubili. Podolgovatost krepalic naenkrat dobi čisto drugačen prizvok. Več menda v Leipzigu.



Hrvatje imajo svoj Singstar

V aprilski številki smo se hecali, da bo Sony udejanjil Singstar Balkan, v katerem bomo pojčkali Beli gumb, Rdeče jabolko in podobne jugo klasike. Tega žal ni na obzorju, zato pa so vsaj delno lastne karaoke za PS2 dobili naši južni sosedje. Predelani Singstar Rocks vsebuje petnajst komadov iz izvirne kompilacije, medtem ko jih je ravno toliko hrvaških. Nad izborom sicer ne gre noreti, posebej ne jugo nostalgikom in Slovencem: tu so Azra – Šta da radim, Bare i plačenici – Put ka sreći, Djavoli – Stojim na kantunu, Gibonni – Nek se dijete zove kao ja, Hladno pivo – Samo za taj osjećaj, Prljavo kazalište – Heroj ulice, Psihomodo Pop – Ja volim samo sebe i, oprostite, in Vještice – Totalno drukčiji od drugih. Ne najbolj posrečen splet komadov, to je že treba reči. Vseeno pa je tako, da oni domač Singstar imajo (pri nas ga imajo v Big Bangu Giga), dočim so za Slovenceljne to nedosegljive sanje, saj nas ekonomska računica krvavo zatolče s kovinskim mikrofonom. Tako ti je mala moja, kad ljubi novac.



Mimogrede, ko smo že pri karaokah: v štacunah se je pravkar znašel deveti samostojni razširitveni plošček za PS2jev Singstar, zelo samoumevno imenovan Singstar 90s. Gor so simpatične pesmice z vseh vetrov Torn, Kiss from a Rose, Two Princes, Zombie, Friday I'm in Love, Creep in Lovefool, dočim je struktura povsem enaka ostalim iz serije. Nadvse primerno za malomeščanske poroke in rojstne dneve. Prihaja še deseti disk, Singstar Ballads, kjer bomo jokali ob Roxette, Duran Duran, Nickelback, Toto in Queen. Aja, imamo tudi Singstar za PS3, ampak ga nismo opisali, ker je bistven del njega nalinijska štacuna za dolpobiranje ekstra komadov, ki še ne deluje. Taki smo.

Stranglehold



Ko se je pred leti med nas vzvratno leže vrgel Max Payne in v igre vpeljal bullet-time, je bilo vse, kar je prišlo za njim, le še kopija. Tudi če ni bilo. Ampak ker zdaj Remedy delajo nekega Alana Waka, je čas, da na prizorišče naposled stopi tisti, od katerega je Maks pobral svojo estetiko. To ni nihče drug kot kultni azijski režiser John Woo, ki je pri Strangleholdu producent in svetovalec. Bele golobice zna v sceno vreči kdorkoli, a samo Woo jih zna tako, da se ne userjejo na igralce!



Ob stran se mu je zopet postavil Chow Yun-Fat, ki je dal poligonsko obliko glavnemu junaku špila in hkrati staremu znancu iz Woojevega filma Hardboiled – inšpektorju Tequili. Stranglehold bo namreč ruknjen neposredno za dogajanje v Hardboiled in Tekila se bo moral zopet spoprijeti s hongkonškim podzemljem, nato pa še z rusko mafijo, ki mu pajsne bivšo ženo. S tem afkors zagreši kapitalno napako, saj Tekila strelja hitreje, kot falotje zrejo, pa še krogle ga ne marajo. V igri bo to predstavljeno z bullet-timom v nadgrajeni obliki. Čeprav bo njega sproženje lahko ročno, bo privzeta opcija samodejno upočasnjevanje, kadarkoli bomo kriminalca dobili na muho ali se vrgli v akrobacijo. Z zadevanjem v nosnice se bo polnil še en meter, ki bo omogočal 'tekila-bombe' – posebne specialke, kot sta hudournik krogel v eno smer in brzinsko luknjanje tarč v polnem krogu. A upočasnjevanje časa je le pol štorije, saj bo ključno vlogo igrala okolica. Dočim se je Bolečina med gibanjem neznansko rad nasadil na štrleče ogle, Tekila teh problemov ne bo imel, saj bo elegantno drsel čez ovire, kot so ograje, vozički in prižgani štedilniki. Mogel bo stegniti parklje izza ogla in polagati falote, vsaj dokler ne bo priletela kaka raketa. Kamorkoli bo dospel, bodo namreč štete minute vsemu nad vkopanimi temelji. Če je F.E.A.R. frajaril z odkruški, bodo tu deli scene dejansko izginjali – če se da, na glave nepridipravov, hehe.

Vse torej kaže, da bo Stranglehold visokooktanski akcijski tobogan, kjer bo ob norem sukanju kamere vse pokalo in se krušilo, dokler ne bomo sredi ruševin okrvavljeni, podpluti ter z vraščenim nohtom ostali sami. Namečkoma je zadeva fantastičnega videza, saj bo ladijske doke, bolnišnice in slična okolja risal tretji Unrealov srček, ki z efekti ne bo štedil. Štedili pa niso niti avtorji, saj naj bi za vse skupaj zapravili kar 30 milijonov zelencev! Nekaj od tega zneska gre bržda tudi na račun filma Hardboiled, ki ga bomo dobili v paketu z verzijo za PS3. Vse za boljši jutri (štekate?) akcijskega igranja.

Midway za PC, xbox 360 in PS3, septembra





Eternal Sonata

Večna sonata je ena redkih japonskih frpjk za xbox 360, zato je toliko bolj pomembno, da natančno preverimo, kaj se skriva za muzikalnim imenom. Bandai Namco (v Evropi bo založba Atari) obljublja izvirno, nenavadno zgodbo o zadnjih urah življenja skladatelja Chopina, ki je sanjal o pravljičnem svetu, kjer imajo na smrt bolni ljudje magične sposobnosti. V tem svetu ima glasba prav posebno vlogo, vsi kraji in vseh deset glavnih likov se imenuje po elementih muzike (Beat, Polka, Jazz ...), med glasbeno podlago pa se bodo znašle originalne Chopinove klavirske mojstrovine. Štorija obeta, saj naj bi po zagotovilih razvijalcev presegala okvirje klasičnih limonad vrste reši-princeso-in-svet. Kljub na prvi pogled otroški, risankasti grafiki naj bi bila zelo odrasla, filozofska in tragična. Špil bo vseboval mešanico poteznega in realnočasovnega bojevanja, pri magiji in specialkah pa bodo posebno vlogo odigrala svetla in temna polja na bojišču, ki naj bi jih izkoriščal tako igralec kot beštije. Poleg vsega bo špil vseboval način za tri igralce, kjer bo vsak prevzel vodenje svojega lika, pričakujemo pa lahko tudi kup plačljivih in zastonjskih dodatkov na Xbox Livu. Najbolj neučakani si lahko z japonske virtualne tržnice že zdaj prenesete demo, ki vsebuje angleški zvok in podnapise.





Atari za xbox 360, jeseni

Speedball 2



Ena najbolj kultnih športnih arkad, Speedball 2: Brutal Deluxe (Bitmap Brothers, leto 1991), bo do konca septembra deležna sodobne verzije za računala. In to pod nadzorom izvirnega avtorja, Mika Montgomeryja. Kajpak bo po zaslugi novega pogonskega motorja predstavljena v sodobnih treh razsežnostih in bo nosila vsakovrstne izboljšave. Toda po srcu bo ostala hiter, brutalen pogled na ragbiju oziroma ameriškemu nogometu podoben šport prihodnosti, v katerem sodelujejo v jeklo odeti bojevniki in kjer je enako važno prirediti krvav razčefuk za zadovoljstvo navijačev kot dosegati gole. Cilj razvojnega moštva je zopet enostavno, toda privlačno igranje z dobršno merico globine, ki ga ne posredujejo toliko kontrole kot arene. Kar je laže reči kot storiti, saj se je še vsak klon Speedballa izjalovil, ampak ta naj se zaprmej ne bi. Sodnikov vnovič ne bo in pravil bo sproščujoče malo, tako kot izvirnik pa naj bi bil predelani Speedball 2 najboljši tedaj, ko se bodo spopadli živi igralci, nadzorujoči po tri like na vsaki strani. Ti se bodo razlikovali po videzu, spolu in sposobnostih, kar bo šlo po stari razdelitvi hiter-in-šibek ter zavaljen-in-mogočen.



Zaradi predvidene slastnosti multiplayerja bo poudarek na spletni skupnosti, kjer bo moč izmenjevati moderske podvige, sodelovati v ligah in se meriti s samimi vrečami špeha & kosti. Ja, to pomeni, da bo mogla naravna pamet kontrolirati vsakega možička na zaslonu, od napadalca prek branilca do vratarja. Brutal Deluxe, baby! ***Frogster Interactive za PC, septembra***

Wipeout Pulse

Bržkone gre za romantiko, a lepo si je misliti, da je eden od razlogov, zaradi katerih Wipeout pri ljubiteljih futurističnih dirkačin ducat let po izidu prvenca na PS1 uživa status kultne serije, ta, da Sony ni zašel v past štancanja sekvelov. Od izida Wipeouta Pure za PSP (J142, 87) sta recimo minili dve leti in pol, kar je več kot dovolj, da Pulse ne bo izpadel kot pogreta župica. Tako avtorji, ki obenem trdijo, da bo svežina imela več izvorov. Za začetek navajajo veliko število stez: kar štiriindvajset njih. Proge bodo kot vedno doslej najbolj zaznamovali ovinki, klanci, spusti in veječe se poti, kjer bo za zmago potreben izpiljen občutek za kontroliranje lebdečih bolidov skozi zavijanje in rabo zračnih zavor. Absolutna novost pa bodo predeli, kjer se bo 'cesta' nagnila za 90 stopinj ali celo vodila v luping. Gravitaciji se bo moč upreti s tehnologijo mag-strip, ki bo letalce

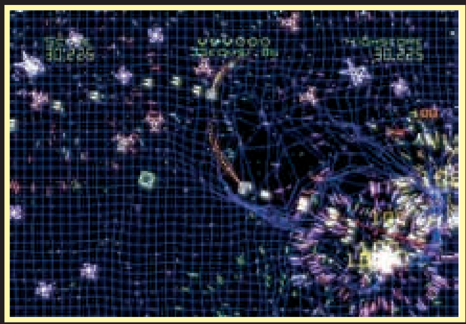




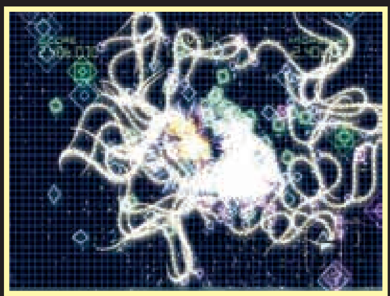
med akrobacijami zaklenila na progo. Preveč celo za Wipeout, pravite? Hja, ta element po pričevanju očividcev zgodnje verzije špilu bojda sede kot matica na vijak, tradicija gor ali dol. Kar se večigralstva tiče, je potrjeno ad hoc udejstvovanje za do osem sodelujočih, kul pa zveni tudi možnost ustvarjanja lastnih kožic za vozilca na temu posebej namenjeni spletni strani ter pošiljanje le-teh na PSP. Vsi znaki kažejo, da bo Pulse odlična predjed za polnopravni wipeoutski obed, ki nekoč pride na playstation 3!

Sony za PSP, septembra

Geometry Wars Galaxies



Morda še niste opazili, ampak za ljubitelje 2D, ponavadi vesoljsko obarvanih streljank v Jokerju dobro skrbimo. Veselite se dotični zato še ene prihajajočnice v tem slogu: GW Galaxies. Reč bo seveda nadaljevanje že kar kultnega naslova za xbox 360 in PC, v katerem z geometrijsko obliko na črni podlagi pokaš druge geometrijske oblike ter se diviš nenavadnim učinkom. Nadaljevanje za wii in DS, ki ga namesto Bizarre Creations delajo Kuju, bo namesto ene same ravne stopnje imelo nemalo raznoliko oblikovanih nivojev, med katerimi bodo tako običajne arene kot take, ki jih bodo obvladovala težnostna polja. Za uničene sovrage bomo dobili cekine (geome), medtem ko bo glavno ladjo spremljala manjša pomočniška, ki bo nabirala izkušnje in ji bomo mogli določati obnašanje. Plovilce bodemo krmilili bodisi z risanjem po DS-ovem zaslonu, bodisi z nekaj shemami na wiiju, recimo vodenje plovila z nunčakom + določanje smeri streljanja z daljincem. Seveda ne bodo umanjkala nova orožja in tu bo multiplayer za dva. Žal ne prek spleta, zato pa bodo na voljo internetne lestvice in dobrote za lastnike obeh verzij. Pinjau!



Sierra za wii in DS, novembra

Battlefield: Bad Company

Ravno pred dobrim letom so Electronic Arts prvič objavili, da je pri DICE v razvoju nov del serije Battlefield, Bad Company imenovan. Novico so pospremili z bombastično prikolico, po kateri so hlačali liki iz – ojoj – enoigralske štorije. Ja, novi BF bo imel za razliko od predhodnikov še pa še puščavništva. Ne bodo le podvojili števila enoigralskih kart z dveh na štiri, ampak bo vdelana zgodba o štirih soldatih, ki si vojaško službo razlagajo zelo svobodno in se vmešajo v umazane najemniške posle. Sledita kolovratenje po stepah in pokanje sovragov, ki so Rusi, bivši Rusi ali pa samo žlobudrajo po rusko. Druga izpostavljena novost bo spreminjanje sten v razsuti tovor z eksplozivnimi sredstvi. V to smer smo slišali že mnoge napovedi, toda Švedi pravijo 'majkenam' in obljubljajo nove taktične prijeme, kajti sedaj ne bomo res varni v nobenem zaklonu, razen če bo to Blegoš. Še nekaj: igro kujejo samo za konzole. Očitno je tamkajšnje špilavstvo bolj 'primerno' za razširitvice, ki so EA-jeva praksa pri Battlefieldu. Ja, zlobni smo.

Electronic Arts za xbox 360 in PS3, 2008



Hei$t

Na prvi pogled Hei$ta ni težko označiti za še enega od klonov vsem neizmerno priljubljenega in hkrati čedalje bolj najedajočega Čefurja. Jasno, v špilu levaškega razvijalca inXile, ki deluje pod okriljem Gospodarjev kode, bomo igrali kot kriminalček, ki si mora po prihodu iz kehe ustvariti dobro ime v ambientu zlikovcev. Toda! Dejavnosti se začuda ne bodo osredotočale na kraje avtomobilov, gaženje pocestnic in teroriziranje prebivalstva, čeprav vse to brzda ne bo izostalo. Ukvarjali se bomo predvsem z organiziranim pra-



znjenjem bank, da bi se v anale zapisali kot najhudejši tovrstni ropar. Vitrih do uspeha bo skrbno načrtovanje, saj se bo vsako finančno odlagališče ponašalo z drugačnim razporedom varnostnih elementov. Pri vsem skupaj naj bi bilo ključno nadzorovanje druščine likov, ki bodo imeli vsak svoje sposobnosti. Po ropu pa se bo veselica preselila na ulice Sv. Frančiška, postavljenega v hipijevsko leto 1969, koder se bo treba za volanom navitega bolida otresti pretkanih modrih drekov.

Codemasters za PC, 360 in PS3, jeseni

The Agency

Stalne svetove načeloma povezujemo s peceji, toda živžav na E3ju je dokazal, da so taki nazori zastareli. Največ firbcev je privlekel The Agency, katerega video najdete na prejšnji natlačenki. Simpatično risankasto obarvani naslov bo uresničil sanje ljubiteljev Aliasa, Nikite in drugih seksi tajnih agentk, kajti v njem se bomo pečali s podobnimi opravili kot junakinje na majhnih zaslonih. Kot uslužbenec ene od velikih špijonskih agencij bomo vdirali v varovane industrijske komplekse, se infiltrirali v teroristične organi-



zacije, izvajali odstranitve pomembnih hudobcev in se nasploh obnašali kot sodoben nindža. Akcija ne bo zehalno-samodejna kot v klasičnih spletščinah, marveč so avtorji za zgled vzeli prvoosebni Planetside. Čeravno obljubljajo dolgo, dinamično sodelovalno kampanjo, naj bi vrhunec zabave predstavljale tekmovalne misije med agencijami. Masovno večigralski Splinter Cell? Ou jea! Le vprašanjem o skupnem večigralskem svetu za računala in PS3 so se izmikali kot ribe, em, Ribiči.

Sony za PC in playstation 3, 2008

GoW: Chains of Olympus

Chains of Olympus je podnaslov izpeljanke kultne brutalne sekljačine God of War, ki bo ugledala le PSP. Klamfajo jo v studiju Ready at Dawn, kjer so že ustvarili eno boljših iger za črno princesko, Daxterja, tako da je Jaffe ni zaupal amaterjem. Zgodbovno bo špil umeščen deset let pred prvenca, ko Kratos izgubi družino, se odpove službovanju Aresu in se poskusi udinjati drugim bogovom z Olimpa, da bi se znebil mor. V srži naj bi šlo za dobri stari GoW s pričakovano količino krvi, le da na manjšem zaslončku, brez večjih



grafičnih žrtvovanj in s trdnim frameratom pri 30 sličicah na sekundo. Borilni sistem ne bo nič slabši in bo vseboval tako protiudarce (ni še znano, če z Jazonovim zlatim runom ali kako drugače) kot coprnije in nova orožja. Nadvse se kanijo potruditi s štorijo, ki jo bodo podajale tako s srčkom narejene kot vnaprej pripravljene animacije, pri čemer se bodo vrnili posojevalci glasov iz dvojke, med njimi Linda Hunt. Pričakujemo torej, da bo Kratosova pot od Hada do Tartarja impresivna ino zabavna!

Sony za PSP, novembra



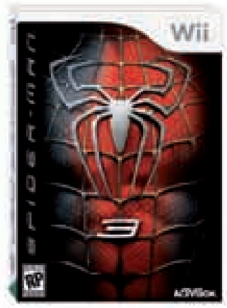
PS2 igra
God of War 2

59,99 € 14.376 SIT



PS3 igra
Fantastic Four:
Rise of the Silver Surfer

69,99 € 16.772 SIT



Nintendo Wii igra
Spider-Man 3

69,99 € 16.772 SIT



PS2 igra s slušalkami
SOCOM: Combined Assault

59,99 € 14.376 SIT



Igralna konzola Nintendo Wii
Nova igralna konzola. Zabava za vso družino. V paketu je priložena igra Sports, ki vsebuje 5 različnih iger: Tenis, Golf, Bowling, Baseball in Boks. Paket vsebuje en igralni plošček.

279,90 € 67.075 SIT







Igralna konzola
Sony Playstation 3 Starter Pack
Kapaciteta trdega diska: 60 GB. Predvaja Blu-Ray, DVD in CD medije, reža za pomnilniške kartice (MS/SD/CF). Vgrajena mrežna kartica, WiFi, Bluetooth 2.0, 4x USB 2.0 vhod, HDMI, AV in optični izhod. Priloženi igri Motorstorm in Resistance: Fall of Man, ter dodatni Sixaxis™ plošček.

599,00 € 143.544 SIT

Call of Duty 4

V četrtem delu niza prvoosebnih streljačin se bomo kot soldat iz obdobja druge svetovne vojne ... <kričanje razjarjene množice, scanje po vojnih spomenikih, sežiganje rutic iz časov Titove mladine> Um, v CoD4 bomo homoerotičen maneken, ki se na Florido poda na raziskovanje umora Giannija Versaceja ... <zaprepadeni obrazi, nekdo v ozadju pade na kolena in zazija 'fak jesss!'> Okej, saj ne. Call od Duty 4: Modern Warfare bo resda streljanka, ampak hozana, serija se končno seli v novo okolje in drugačen čas! Se pravi v sedanjost in na izmišljeno







konfliktno področje, ki bi lahko bilo prispodoba za dogajancijo v Iraku, dasiravno avtorji zagotavljajo, da ni. V zgodbo, ki bojda ne bo klišejska, bodo vključeni sprti strani, teroristi, atomsko orožje in nor ruski nacionalist, še več sredstev pa so posvetili ustvarjanju realističnih lokacij ter rahločutnemu grajenju značilno adrenalinskega bojnega vzdušja. Tu bo na pomoč priskočila huda grafična podoba, ki naj bi bila na najmočnejših abakih boljša kot na konzolah, s čimer bi pljunila na drkališko ekskluzivo tretjega dela. Carovali naj bi animacija in fizika, kar bo vidno v razlikah pri rokovanju z različnimi orožji in pri realizmu obnašanja elementov okolice ob srečanju s svincem ter eksplozivnimi telesi. Vrhunska prikolica z E3ja je dodaten indic, da ne gre za prazne obljube. Grant Collier, predsednik tvrdke Infinity Ward (CoD so razvili pri Treyarchu), je nasploh ponosen na vlogo, ki jo bo v špilu igrala tehnologija, najsi bodo to moderna prevozna sredstva, kakršna so najnovejši tanki in vojaški helikopterji, ali infrardeči vizir, brez katerega si nočnega pokanja nabojev ne gre več predstavljati. Nič, partizani bodo jeseni lahko končno legli k zasluženemu počitku!

Activision za PC, PS3 in xbox 360, oktobra





Sega Rally

Če veš, da je bil Guy Wilday, krmar projekta obuditve enega najbolj znamenitih Seginih naslovov, prej zaposlen pri izdelovalcih Colina, nemara pomisliš, da serijo čaka premik k verodostojnemu simuliranju blatnih užitkov. Nakar pomisliš na japonsko spoštovanje tradicije ter se hipoma strezniš. Oštja, to ne bi bil več Sega Rally, najboljša arkadna relijščina, kar so jih vrteli igralni avtomati!



Videoigralnice bosta nemara res zamenjali spalnica in dnevna soba, a vzorec dirkanja bo v novodobnem Sega Rallyju (v Ameriki mu rečejo Sega Rally Revo) ostal tisti stari: volan v roke, gas do deske in bo, kar bo. Pozabi na usodne poškodbe, mehaniziranje okoli sestavnih delov bolida in samotno vožnjo proti ovinkom ter času. Poanta bo zabavnost, zato se boš na številnih krožnih progah, postavljenih v manj številna, a zato orenk raznolika okolja (tropsko – pretežno blatna površina, alpsko – sneg, kanjon – kamenje in trša zemlja ...), na športnih sedežih tridesetih vozil, med katerimi v kategoriji klasikov ne bo izostala integralka, spopadel s petimi sodivjaki. Dobesedno, saj bodejo bolj ali manj nežna zaletavanja s sovozniki, ki bodo na progi istočasno s teboj, na dnevnem redu. Tudi čez (vse)mrežo, slišiš, McRae? Kljub dobršni enostavnosti pa kani špil vpeljati nenavadno napredno pogruntavščino: deformacijo terena. Videl si jo nemara v sorodnem Motorstormu, ampak tam element ni vplival na igralnost, dočim bo v Sega Rallyju razlika med pojanjem po svežem ter zvoženem očitna. Če uresničijo še obljubo o križnem nalinijskem udejstvovanju pecejašev in xboxašev, bo nostalgija iz zlatih časov za vekomaj zrsnila v prepad. Vrooom!

Sega za PC, 360, PS3, PSP in mobilnike, septembra



Wii in DS, tiskarni denarja

Wii in DS s polic letita kot narezana panceta in ključna fraza Nintendovega finančnega poročila je bila 'razširjen trg'. Rast igrarske industrije je z nastopom novih konzol v prvi polovici letošnjega leta znova jadrno poskočila (46 % v Ameriki, 42 % v Veliki Britaniji), za kar Nintendo sebi pripisuje kar 69 odstotkov zaslug. Zanimiva sta podatka, da sta po prodajnih številkah, ki se tičejo konzol, biznisa prenosnih in sobnih drkalic precej izenačena in da je med kupci Nintendovih zabavnih mašinic ter iger zanje razmerje med mačoti in češpljami zlezlo na presenetljivih 2 : 1 v prid prvim. V porastu je tudi igranje pri osebkih, krepko starejših od 25 pomladi. Krivec je, kar ste itak vedeli, wii. Babica, darilo zate!

Bolj obdarjeni PS3 v Evropi

Namesto da bi ceno črne zvezde znižali, kot so to storili Američanom, ali nam dali 80 GB diska za prejšnji izdatek, so nam Evropejcem raje dostavili paketič po imenu Starter Pack. V njem sta poleg same konzole dva sixaxisa in dve igri s seznama Resistance, Motorstorm, Genji 2, Ridge Racer 7 ali F1 Championship Edition. Sony se seveda ni spomnil priložiti



komponentnega ali HDMI-drata, ki bi upravičil sloves HD-konzole. Kar se podalpskega raja tiče, je Starter Pack tod na voljo od 1. avgusta dalje, in sicer v takozvani mehki obliki, kar pomeni, da vam za 599 EUR ločeno dajo PS3 z enim kontrolerjem, dodaten kontroler in dve igri (ponekod drugod bodo dobili posebno škatlo). Špila sta vsaj zaenkrat samo Resistance in Motorstorm.

Microsoft bo pocenil enoto HD DVD

Da bi Microsoft v novi xbox 360 elite z večjim diskom in priklopom HDMI vključil tudi enoto HD DVD, bi bila zaradi trendov in konkurenčnosti stoodstotno logična poteza. Da Microsoft v novi xbox 360 elite, ki v Evropi izide 24. avgusta, NI vključil HD DVDja, marveč navaden, pet dolarjev vreden bralnik DVDjev, je pak stoodstotno nelogična ter stupidna poteza. Neuradni izgovor je, da bi se MS ob vgradnji te tehnologije neposredno v konzolo osramotil, če bi HD DVD slučajno izgubil vojno. Toda ker je Redmond jasno izbral stran v HD-spopadu, je tak argument beden. Zlasti ker jim očitno vseeno je do promocije Sonyju nasprotnega formata, saj so s prvim avgustom pogon HD DVD v Čezlužju pocenili za 20 dolarjev (zdaj stane le 180 $ plus daca) in mu, pazite to, primaknili kar pet zastonjskih filmov, ki si jih kupec sam izbere iz nabora petnajstih. Tristotice ni med njimi, so pa Constantine, Apollo 13, U-571 in Casablanca. Za Evropo, kjer je cena okoli 170 EUR, ponudba zaenkrat ne velja. Ker HD DVD ni regijsko zaščiten, je uvoz / privoz iz ZDA vsekakor opcija.

Commodorjev hodimož

Starina računalniške industrije kar ne najde prave poti za vrnitev v ospredje. Sedaj so se spustili še v divje vode medijskih predvajalnikov. Zasnovali so družino gravel, katere prvi predstavnik C200 je tik pred udejanjitvijo. Prve sličice razkrivajo dolgočasno sivo podobo, nič posebnega niso niti specifikacije. Gizmo predvaja vse pomembne glasbene in video formate, vsebuje 1,8-inčni zaslon OLED in povezavo wifi. To bo stežka dovolj za kosanje z nani in Sonyjevimi lepotci, celo če C200 v sebi skriva nekaj dobrega starega Commodorjevega šarma.

Logitechove poletne novosti

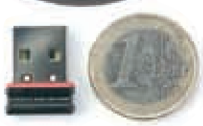
Logijevci letošnjega obdobja kislih kumaric ne izkoriščajo za poležavanje na plažah in buljenje dojkastih Nemk, marveč podobno kot JCT pridno ustvarjajo. Po že izdanem letečem mišaku (test v prejšnji številki) so pripravili še štiri gizme. Dva od teh, prenosniška podganica VX nano in dlanem prijazna tipkovnica wave keyboard, sta namenjena splošnim uporabnikom, dočim sta mišak G9 ter močno prevetrena G15 zapisana trdojedrnim igričarjem. Miniaturni VX nano gradi na temeljih dobro znane VX revolution – najbrž najbolje opremljenega notesniškega mišaka so inženirji dodatno pomanjšali in mu priložili zares drobčkan radijski sprejemnik. Slednji je najbolj zanimiv del paketa, saj v dolžino meri manj od priključka USB, tako da med pohajkovanjem ni treba paziti na odlom dongla. Preostali nabor funkcij je večidel enak kot pri revolutionu, vključno z naprednim prostovrtečim nipelnom. S taistim je opremljen G9, ki se končno oddaljuje od ponarodele oblike MX-500. Miška je zasnovana povsem na novo, glavno razvojno vodilo pa je bila prilagodljivost. V kompletu sta različna ročaja, po zgledu G5 je moč spreminjati težo podgane, osebnemu okusu se podreja celo barva LED-diodic! Tehnične značilnosti so takisto napredovale in G9 nadaljuje občutljivostno dirko z vsebnostjo laserskega tipala z ločljivostjo 3200 pik na palec. Razer za odgovor najverjetneje ne bo potreboval prav dolgo ... Wave keyboard namerava združiti najboljše iz svetov navadnih ploščatih tipkovnic in njihovih razpočenih sester. Tipke so razporejene klasično, vendar so z njih zaobljenostjo in različno višino dosegli, da dlani počivata v mnogo manj prisiljeni drži. Logitech zagotavlja, da so tako izgotovili tipkalo, ki je enako ergonomično kot naturalke, le da ne zahteva dodatnega privajalnega obdobja. Valovitež bo konec meseca na voljo v kompletu z miško za 90 evrov ali solo za 50 njih. Novi G15 po drugi strani ne stavi na inovativnost, temveč nadgrajuje uspešne predhodnikove temelje. Največja pridobitev je izboljšan zaslonček LCD, ki je z oranžno črno kombinacijo bolj kontrasten in čitljiv. Oblika je v veliki meri ostala nespremenjena, le da je tipkalo na račun izgube programibilnih tipk precej krajše. Namesto treh skupov po šest knofov jih je sedaj na voljo skupno šest, v navezi s tipko za preklop načinov pa osemnajst. Očitno je tudi Logitech mnenja, da pretiravanje s številom pritiskal ne naredi dobre igrarske tipkovnice, in močno nas zanima, če so popravili katere od drugih napak, ki smo jih izpostavili prejšnji mesec v testisu tipkovnic.





● Valovnico že imamo v rokah in prvi vtisi so zelo pozitivni in udobni. G9 (levo) bo po drugi strani prispel šele prihodnji mesec. Močno nas zanima, kako bo nova oblika sedla v šape.





● Najbolj zanimiv del mišaka VX nano je njegov miniaturni radijski sprejemnik. Super za prenosnike.



● Osvežena G25 je videti obetavna, a po slikah ne moremo videti, kaj so postorili s tipkalnim delom. Upajmo, da so gumbi bolj kakovostni kot doslej.

Alienwarovi mokrosanjski prenosniki

Povprečni slovenski igrar morda ne zasluži dovolj, da bi si lahko privoščil megastični špilavni notesnik. A to še ne pomeni, da o njem ne more sanjariti. In kateri stroji so za to bolj primerni kot kreacije legendarnih zelenčkov? Da jim združitev z Dellom ni škodila, Alienware med drugim dokazuje z modeli area-51 in aurora. Z najboljšimi sestavnimi deli pod soncem naphane pošasti je od nedavnega moč dobiti s flashevskimi diskovnimi pogoni. Toda vesoljci se niso ustavili pri ponujanju posameznih diskov, temveč so tistim najbolj petičnim med petičnimi ponudili njih druženje v polja raid. Nabritim procesorjem, gigazlogom pomnilnika in grafičnim združkom SLI je tako moč primakniti konfiguracijo RAID 0 z dvojico 32-gigabajtnih SSDjev. No, naspidiranost ima kajpak ceno: tako razkošje velja dodatnih 920 $ oziroma četrtino končne cene beštije. Če vam je laptop, ki košta kot manjši avtomobil, v finančnem dosegu, oddeskajte na nemško-avstrijsko Alienwarovo stran *www.alienware.de*. Slovenski uvozniki se še niso ojunačili ...



● Tako kot ljubitelji četverokolesnikov sanjajo o ferrarijih, igričarji pisarimo Božičku za kakšen alienwarov model!

Razširjen študij multimedijev

INŠTITUT IN AKADEMIJA ZA MULTIMEDIJE

Z letošnjim letom v šolske klopi seda šesta generacija izrednih študentov multimedijev na Slovenskem. Ta neokrogli jubilej slavijo na ljubljanskem Inštitutu in akademiji za multimedije, ki je kot prva začela poučevati dotični višješolski program. Podrobnosti lahko izsledite v vedežu o Šoli poslovne večpredstavnosti izpred dobrih dveh let (Joker 141 - id 1510 na strani). Poleg šestletne tradicije pa se lahko ta šolska ustanova pohvali z velikima novostima. Prva je redni višješolski študij multimedijev. Program je v osnovi enak kot pri samoplačniškem načinu študija, le da predavanja potekajo v dopoldanskem času na isti lokaciji v moščanski industrijski coni kot večerno izredno drgnenje klopi. Če ste ob tej novici našpičili ušesa, vam jih bo naslednji podatek otopil. V prvem roku se je na šestdeset prostih mest prijavilo triindevetdeset kandidatov, iz česar sledi, da je bil preizkus tosmerne nadarjenosti, ki je potreben za pridružitev eliti, več kot le formalnost. Še vedno pa so prosta mesta na (dragi) večerni šoli. Druga novost je izredni program tretjega letnika, dosegljiv vsem diplomantom večpredstavnega programa. Nastal je v sodelovanju z angleško akademsko ustanovo University of Middlesex (Univerza sredinskega onegavljanja, he he), ki ima že kar dolgo tradicijo medijskih študijskih smeri. Po velikosti oziroma številu študentov se lahko primerja z univerzo v Ljubljani, med britanskimi pa kotira nekje na koncu zgornje četrtine. Kandidati morajo prej pridobiti še certifikat iz znanja angleščine IELTS 6.0 ali enakovredega, saj v njej potekajo izpiti in zagovor diplome. Prav tako je samo v tem jeziku na voljo študijsko gradivo, le predavanja so pretežno v slovenščini. Študij je enoleten, podaljšana semestra trajata od začetka oktobra do konca septembra naslednje leto, po uspešnem zagovoru diplome pa študent dobi bolonjski akademski naziv BA Honours Media Production Manager zgoraj navedene ustanove. Koliko je to vredno pri nas, je vprašanje, a v Evropi naj bi se ti odprla vrata v vsako javno produkcijsko hišo in marsikateri podiplomski program. Špas košta blizu pet K evrov, zato ne preseneča dejstvo, da je bilo za prvo leto razpisanih le dobrih dvajset študijskih mest. Več informacij na *www.iam.si.*

Trojni in četverni crossfire

Čeprav quad SLI zunaj redkih, kot žafran dragih predsestavljenih sistemov ni nikoli prav zaživel, se sedaj za večkratne združke graf ogreva še ATI. Na plano so pricurljale informacije, da bo prihajajoči čipset RD790 ponujal debelih 41 kanalov PCIe 2.0, ki jih bodo lahko proizvajalci matičnih plošč razporejali po želji. Med drugim bodo mogli ponuditi štiri vtikače PCIe X16 s po osmimi linijami, ki jih bo moč zapolniti z radeoni serije 2000. Za razliko od Nvidijinih rešitev pa naj bi ATI omogočil trojne skupke s predvideno 2,6-kratno pohitritvijo v primerjavi z enojno kartico. Sliši se slastno, vendar bodo o brzini na koncu odločali predvsem gonilniki, ki jih Nvidijini programerji niso uspeli dodelati. RD790 se bo predvidoma udejanjil enkrat do konca leta in bo s podnožjem AM2+ podpiral uletavajoče procesorje družine phenom.

Univerzalno polnilo

Saj se spomnite uvodnjaškega zabavljanja zoper množico polnilnikov doma in na terenu? No, inženirji pri Trustu so ga takenako prečitali in izdelali univerzalni filalnik s kar devetimi različnimi priključki za večino novih mobilnikov, ipod, PSP ter nekatere lokacijske naprave. Za nameček ima onegaj USB-vtič, tako da moremo mobilnike, hodimože in



drkalico hraniti iz računalnika oziroma notebooka. Na žalost pa je izdelek polovičarski. Prvič, stvar je za v avto, kar pomeni, da ji onesmisli uporabnost na dopustu, v hotelu. Drugič, nintenda DS, kamer in fotoaparatov ne polni. 12 EUR resda ni veliko, toda ob potencialni vsezmožnosti bi jih dali tudi 25, tako pa ima produkt omejeno uporabnost.

Alu imac

Najuspešnejšo serijo jabolčniških računal so znova prenovili. No, apple si tokrat ni izmislil kake radikalno nove podobe, temveč je imace le malce osvežil. Trojica novih modelov je po zgledu zadnjih hišnih izdelkov v celoti oblečena v siv brušen aluminij, kar jih naredi bolj uglajene in resnejše. Zamenjali so vse plastične površine, vključno z zaslonom, ki je odslej skrit za steklom. Notranjost ostaja zvesta prenosniškim različicam core 2 duov. Sodeč po specifikacijah so Sadjarji za osnovo vzeli peto generacijo platforme centrino, saj srčike uporabljajo hitrejše zunanje vodilo in so na voljo v okusih od 2 do 2,8 GHz. Privzeti giga pomnilnika je moč razširiti na 4 GB, medtem ko največja količina diskovne shrambe znaša kar terabajt. Za povezavo s spletom skrbi brezžični vmesnik 802.11n. Apple še vedno prisega na Atijeve kartice. Vstopni model vsebuje radeon HD 2400 XT, medtem ko se dražja ponašata s pomnilniško bolj obdarjenim HD 2600 pro. Slovenske cene še niso znane: čez Lužo 20-palčna modela staneta 1200 oziroma 1500 zelencev plus davek, 24-palčna izpeljanka pa 1800 njih.



● Manjših zaslonov v imacih odslej ne bo možno dobiti, saj je že najšibkejši model opremljen z 20-palčnim kristalčnikom širokega razmerja. Nadvse seksi aparat.



Člani JCT pozorno motrijo vodo okrog Sv. Monike in iz slane župice vlečejo tisto, kar je vredno reševanja po veliki imploziji smenja E3.



CESARJEVA NOVA OBLAČILA

Ni še tako daleč čas, ko smo prihod novega igrarskega sejma E3 (Electronic Entertainment Expo) v Kaliforniji pričakovali kot razodetje frišnega mesije. Takega, ki zna res spremeniti vodo v vino in Damjana Murka v nekaj, kar ni podobno plesnivi marmeladi. Losangeleški E3 je bil pač ihtava, bleščava, tuleča mega prireditev za več deset tisoč obiskovalcev, kjer so bili žarometi skoraj toliko kot na igre usmerjeni na hostese ter vsakovrstno drugo kramo, ki so jo založniki privlekli na svoje štante za milijone dolarjev, od avtomobilov do skejterskih ramp. E3je smo letalsko obiskovali, z njih poročali, vihali nosove nad umazanijo Mesta angelov, v taksijih govorili hispansko ... Vse je bilo na svojem mestu.

In potem se je zgodilo: 31. julija lani je prireditelj, združenje ameriških založnikov zabavnega softvera ESA, kot napalmsko bombo izpustil novico, da E3ja v stari obliki ne bo več. Sejem so preimenovali v E3 Business & Media Summit, ga iz Los Angeles Convention Centra prestavili v Barkerjev hangar na letališču mondenega predela LAja, Santa Monice, in ga vodotesno zaprli za splošno občestvo. Vstop naj bi dejansko imeli le profesionalci, se pravi razvijalci, poslovneži ter novinarji (ne kot prej, ko se je noter vedno pretihotapila orjaška količina fukfehtarske rulje). In tako se je tudi zgodilo, kajti na E3 Summitu, ki je potekal od 11. do 13. julija, ni bilo zagrizenih rukzakarjev, prodajalčkov in besno filmajočih Japoncev, razen tistih od Famitsuja. Prizorišče prireditve, ki bi jo težko še ožigosali za sejem, je bilo veliko za nekako tretjino do polovico zgolj ene od hal Convention Centra, medtem ko so nepregrajeni razstavni prostori merili največ sedem krat sedem metrov (na starem E3ju tja v 30 x 30). Ozračje je bilo drugačno, saj je odsotnost šundra, barvitih lampic in slačipunc omogočila, da si lahko celo normalno preizkusil kak špil, ne da bi ti za vrat dihal kup tresočih se geekov. Za nameček je bilo novinarjem dosti ekskluziv na voljo v bližnjih hotelih, katerih konferenčne sobane so najeli posamezni založniki. Navzlic tem okoliščinam so se mnogi pritoževali, da so bile konference slabo organizirane, da je Barkerjev hangar slab kraj in da je itak vse, kar je res zanimivega, v hotelih. Tudi razstavljalci niso bili preveč navdušeni, čeprav je to moč pripisati resnično orjaški razliki med prejšnjimi in tem E3jem. Naslednje leto naj bi prireditev bila, čeprav je seveda mogoče, da si ESA ob ne tem najbolj pozitivnem odzivu premisli. Bomo videli.

Trije ogri in druščina

Jedro vsega je bila trojica konferenc, ki so jih priredili proizvajalci aktualnih konzol: Sony, Nintendo in Microsoft. PC kajpak ni imel svoje in je bil spet stisnjen ob xbox 360 v Microsoftovi govoranci, ki je otvorila E3. Na njej so povedali, da bo črni XB360 elite s 120 GB trdega diska in HDMI-izhodom v Evropi naprodaj 24. avgusta (niso pa izdali cene, ki v Ameriki znaša 480 dolarjev plus lokalni davek). Nič niso rekli, kdaj bodo na stari celini lansirali spletno razpečevanje filmov, nadaljevank in glasbe za 360ico skozi Xbox Live, kar je malodane edini razlog za tako velik disk v modelu elite. Takisto so razkrili xbox 360, poštrihan z



Šigeru Mijamoto, guru Nintenda in tako zaprisežnih kot nedeljskih špilavcev širom oble, demonstrira, kako se lahko StricBedanc ob WiiFitu spremeni v Japonca. Ehm, ne, v aerobično plavušo.



● **Rock Band je eden bolj pričakovanih špilov in kravatarski džem sešn je kljub nesposobnosti prilil žganja na ogenj.**



● **V Kitarskem junaku 3 bomo žagali kot za stavo. Vdelani bodo spopadi s šefi, med katerimi bo Slash. Če ne veš, kdo to je, si pek.**

motivi iz Hala 3, se hvalisali s prodajnimi številkami tako za konzolo kot za Live (sedem milijonov naročnikov) in pokazali demo verzije pričakovanih naslovov, kot sta Assassin's Creed ter Call of Duty 4. Za računala so mesnatih prstov pokazali na kup uletavajočih iger in obelodanili, da bo zaenkrat kilavi spletni servis Games for Windows Live odslej integriran v Unreal Engine 3. Do novega leta naj bi ga podprlo več kot 60 špilov, med katerimi velja izpostaviti Brothers in Arms: Hell's Highway, MoH: Airborne, Stranglehold, BlackSite Area 51, Kane & Lynch, Operation Flashpoint 2, The Witcher, Universe at War, The Club in Turning Point. To je nemudoma izzvalo dvignjene obrvi in zaskrbljenosti pri XPjaših, saj je GfWL omejen na Visto. A duhovi so se vsaj malo pomirili, ko so potrdili, da ga tako Unreal Tournament 3 kot Gears of War za PC (jep – o njem kasneje) ne bosta nujno potrebovala.

Bržda najmanj divjega za zagrete igralce se je zgodilo na Nintendovi konferenci. Tam je karizmatični šef ameriške veje Reggie Fils-Aime predstavil Wii Fit, skakal do stropa zaradi odlične prodaje wiija in DSa ter uspeha Virtualne konzole (5,6 milijona dolpobranosti) in predstavil nov kanal z delovnim imenom Check Mii Out, kjer se bo moč podrobneje ukvarjati z miiji. Ker nas ni bilo fizično zraven, mu nismo mogli poslati tisočdecibelskega rjovenja, naj namesto tega blebetanja raje neha-jo do onemoglosti prelagati evropske izide špilov za wii in DS, saj zamude glede na Bušlandijo segajo že v pol leta in več. No ja, itak ne bi pomagalo kaj dosti. Reggie je pač Američan.

Zvezda Sonyjeve predstavitve je bil Home za playstation 3, trirazsežno navidezno domovanje, v katerem si boš po zgledu Second Lifa izbral navidezno osebnost – avatarja, nakar boš v virtualnem stanovanju gostil prijatelje in jim kazal dosežke v špilih, se odpravljal na obiske, bluzil po mestu in podobno. V falangi iger so prednjačili Metal Gear Solid 4, Heavenly Sword, Gran Turismo 5 in Ratchet & Clank, z bolj ali manj navdušujočimi prikolicami. Besno navdušenje bomo prihranili do Leipziga, kjer bo, upamo, dosti igralnega. Znižanje cene 60 MB modela na 499 dolarjev s 599 njih naj bi v ZDA botrovala podvojeni prodaji, napovedali pa so PS3 z 80 MB trdega diska in Motorstormom za staro ceno. Nadalje je Sony predstavil obnovljen PSP, o katerem pišemo v nadaljevanju ... In to je bilo to.

Poleg konferenc velikih treh se je seveda zgodilo še marsikaj. Izrekli so recimo, da bo Unreal Tournament 3 jeseni izšel samo za PS3 in PC, šele zgodaj 2008 tudi za xbox 360; PCjeve mode bo mogoče uporabiti v verziji za PS3. Na Xbox Live Arcade bo prišel Marathon, legendarna Bungiejeva streljanka. Kojima je povedal, da bo Metal Gear Solid 4 na voljo le za PS3 in da ga bodo po vsem svetu splovili spomladi 2008. Steven Spielberg je dejal, da njegovi trije igrarski produkti, ki nastajajo v sodelovanju z Electronic Arts, lepo napredujejo. Eden je akcijska avantura s kodnim imenom LMNO za PS3 in xbox 360, druga je miselnica PQRS za wii, o tretjem projektu pa ni znanega nič. THQ je napovedal dva nova Destroy All Humans – enega za wii, PS2 in PSP, drugega za modernejši konzoli. In take malenkosti.



● **Prav z vsem skušajo izdelovalci nabrekniti prodajo hardvera, tudi s štosi, kot je Vader na PSPju. Naj raje naredijo orenk Star Wars špil!**

Vendar kljub temu to nikakor ni več Electronic Entertainment Expo, kot smo ga poznali – ne po okrancljanosti, ne po vzdušju, ne po količini zemljodrobilnih napovedi, ki so jih v preteklosti založniki običajno rezervirali prav za ta dogodek. Cesar ima nova oblačila, kupil pa jih je na razprodaji ...

Killzone 2 razvnel množico

Od sporne (beri: goljufive) najave naslednjegeneracijskega Killzona sta minili dve pomladi. Razen najbolj trdojedrnih pristašev Sonyja nihče ni verjel, da bo predpripravljeno razturancijo iz animiranega filmčka moč udejanjiti v realnem času na hardveru tretje igralne postaje. Toda holandski razvijalec Guerilla je Killzone 2 vendarle pripeljal na letošnji E3 v obliki prikolice ter ene igralne stopnje. In glej, po predstavitvi iz teatra nihče ni odšel ravnodušen! Dasiravno nadmočnosti stare prikolice niso dosegli, so se čeljusti vseeno jadrno spuščale ob pogledu na akcijsko-grafični spektakel, ki mu je botrovala visokooktanska zmes futurističnega prvoosebnega streljanja, naprednih 3D modelov, super animacije, uničevabilne okolice, pristnega osvetljevanja, golid plesočih senc in raznoraznih efektov. O umetni inteligenci, rak rani prvenca, iz pokazanega ni bilo mogoče razsoditi, je pa bilo razvidno, da bo pri streljanju za povečanje natančnosti orožje moč približati k očesu, da si bomo hkrati lahko oprtali največ dve pokalici, da bo iskanje zavetja pomembno in da bo na zaslonu – kot predvidevajo smernice modernih streljačin – med nabijanjem zelo malo elementov uporabniškega vmesnika.



● **Gverilci so najbolj ponosni na napredno globalno osvetljevanje. Sivina v filmčku je pak naravna posledica z oblaki prekritega neba.**

Vse stvari na Sim

Na PCjih že čakamo na dodatek Bon Voyage za Sims 2 in na Castaway Stories, tretji del odvrtne serije, namenjene prenosnim računalom in začetnikom. O Castaway Stories na E3ju ni bilo govora, pač pa so obelodanili tematsko ustreznico The Sims 2: Castaway za PS2, wii, DS in PSP. Tretjeosebno bomo vodili



● **Simoidni Castaway je celo na DSu izpadel precej zanimivo, zato upanje za nepofl ostaja.**

naplavljenca in raziskovali tri otoke, se učili preživetja, zgradili začasno prebivališče ter se, če bodo valovi dali, rešili v civilizacijo. Začeli bomo sami, nakar bomo naleteli na ostalih pet preživelih in na trop udomačljivih opic. Upajmo, da ne dobimo zgolj generičnega pofla z zelenim rombom!
Lastniki Nintendovih drkalic se lahko veselimo MySims, ki se oddaljujejo od bledega posnemanja izvirne serije in na wiiju ter DSu ustvarjajo nov koncept, odet v luštkan animejevski videz. Skrbeli bomo za mestece, kamor bomo privabljali različne vrste Simčkov. Ti bodo tripali na zabavo, gikovstvo, grozljivost in podobne tematike. Ne le, da bomo hiše opremljali z ustrezno obarvanim pohištvom, sami ga bomo oblikovali. Družba se bo razvijala glede na to, katerim okusom bomo odgovarjali. Nekakšna mešanica Viva Piñate, Animal Crossinga in SimCity Societies, torej.



● **MySims so posekali pričakovanja, saj je opevano oblikovanje predmetov videti slastno.**

Slednji naslov je novo poglavje proslavljene urbanistično-strateške blagovne znamke. Maxisovci, ki imajo polne roke dela s Spore, so ga predali drugemu razvijalcu. Tilted Mill bodo iz svojih dosedanjih mestogradnjih strategij (Children of the Nile, Caesar 4) vzeli napredne družbene elemente ter SimCity zasukali v novo smer. Bolj kot za načrtovanje perfektno delujočih mest bo šlo za eksperimentiranje v stilu, kaj se zgodi, če sredi poslovnega središča postavim najbolj smrdeč kos industrije. Vse v 3D, itak.



● **Trume gorečih privržencev klasičnega grajenja mesta bo s Societies verjetno težko zadovoljiti.**

Debeloritniki, bežite, prihaja Wii Fit!

Nova genialna pogruntavščina Nintenda ali še en znanilec, da se kani japonski velikan osredotočiti na izdelavo ležernejšega softvera ter hardvera, namenjenega širšemu krogu ljudi? Ta hamletska pitalica je krožila po forumih v urah po najavi Wii Fita. Nintendo se s takimi vprašanji pak ni obremenjeval, kajti svoj namen je dosegel, nej, presegel: naslednji dan so o umotvoru poročale domala vse televizijske mreže in

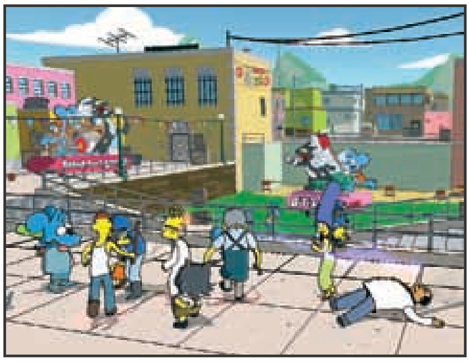


● **Na prvi met očesa deska ne deluje robustna, ampak če je zdržala težo gorostasnega Reggija ...**

najvplivnejši cajtungi. Za kaj sploh gre? Hja, za hišno telovadbo! Šigeru Mijamoto je pred publiko na odru demonstriral nov gizmo za wii, ki ima obliko kvazi pravokotne bele plošče. Postavimo jo na tla pred konzolo ter televizor in ko stopimo nanjo, nam izračuna telesni indeks, ki je skupek podatkov o starosti, teži in višini. Na podlagi tega nam pomaga do idealne fizične forme, in sicer skozi štirideset in več gimnastičnih vaj, ki obsegajo delanje sklec, plesne obrede v stilu Dance Dance Revolutiona ter sklop športnih igric. Obiskovalci so se lahko recimo preizkusili v izvajanju enostavnih ravnotežnih položajev, navideznem vrtenju obročev okrog bokov, simulaciji smučarskih skokov – deska natančno zaznava masne premike! – ter odbijanju nasproti letečih nogometnih žog. (W)iiii, kako luštno, kako fit! O datumu izida širom oble zaenkrat še ni informacij (ciljajo na zgodnje mesece prihodnje letine), dočim naj bi se cena po špekulacijah gibala okoli 70 dolarjev. Zdrawii bili, pa šwiicali.

Še ena Sim-igra

EA bo jeseni svojemu naboru simščin dodal še eno titulo: Sim-psonove, hi hi. Film, ki že kinoteče, mora kakopak dobiti še računalniško / konzolastično / drkalično ekranizacijo. A v tem primeru ne bo šlo za isto štorijo, marveč bo zaplet drugačen. Razvijalci so porekli, da se zavedajo, da so vse igre s to blagovno znamko doslej smrdele (kar ni res, saj je bil Hit and



● **Kljub trorazsežnemu pogonu bo videz Simpsonov 2D. Želimo si, da bi bil špil za kej. A ne bo.**

Run čisto soliden, poleg tega naj se založnik raje obrega ob svojo licenčno usmrajenost), zato so se odločili za svež pristop: Simpsonovi so ujeti v igro. Nam se to ne zdi baš originalno, saj so junaki vsakega licenčnega naslova 'ujeti' v videoigro! Poleg tega bi raje igrali igro, kjer normalno raziskujemo Springfield, ne igrali igre, v kateri igramo igro, v kateri paranormalno raziskujemo Springfield. In prav tak bo ta špil: štirje hodeči člani familije (Maggie je izvisela) bodo posedovali supermoči, s katerimi bodo letali, se kotalili, premagovali gigantske šefovske kreature in slično. Skratka, zdi se nam, da bo reč čisto klasična ploščadarica, odeta v simpsonovsko pisanost in slikovitost, ki bo imela s televizijsko podlago malo skupnega. Dou!

Home ne le doma

Sony je na konferenci dal jasno vedeti, da s Home, 3D nadgradnjo vmesnika za druženje z igrarsko skupnostjo za playstationu 3, misli skrajno resno. V ta namen so pokazali nekaj novih pritiklin, ki si jih lahko obetamo oktobra ali novembra, ko bo Home na voljo kot zastonjski dolpoteg. Absolutna novost je, da bodo vmesnik v okleščeni obliki zadegovali tudi v (novejše?) Sony-Ericssonove mobilnike! Skozi namenski meni bomo lahko s telefonov na PS3 pošiljali umazane fotografije, nemara filmčke, ter z njimi krasili zidove virtualnih stanovanj. Do multimedijskih in ostalih vsebin vmesnika (osebni podatki, seznam prijateljev ...) se bo moč od kjerkoli pritihotapiti tudi skozi brskalnik, kjer bo vsakemu uporabniku namenjena stran v slogu popularnih blogov. Sony kakopak upa, da se bomo v Home največkrat prijavljali prav s črne zvezde. Zdaj je uradno potrjeno, da bomo do špilov na blu-rayih in trdih diskih lahko dostopali direktno iz



● **Grafičnost Homa bo enim prijala, drugim ne. Sony vmesnika XMB k sreči ne kani opustiti.**

grafičnega okolja, kar velja tudi za večigralske seanse. Recimo: na osrednjem trgu servisa srečaš tri pajdaše, nakar s štirimi dotiki gumbov na ploščku postaviš partijo Motorstorma, ga zaženeš, zmagaš in se po zaključku dirke vrneš v Dom, kjer nadaljuješ z verbalnim poniževanjem kolegov. Več zgodaj jeseni, ko se bojda prične širši javnosti namenjeno testiranje.

Zlati kompas kot 'videoigrica'

Prvi del Pullmanove fantazijske trilogije Njegova temna tvar dospe v kina še letos in kot se za vse tovrstne projekte spodobi, je nujen še izdelek naše baže. O vsebini apna v licenčnosti bomo sodili decembra, iskrica upanja pa je ugled razvijalcev, ekipe Shiny. Vseeno gre biti realen: špil bo izdelan za vse sisteme



● **Tematika Zlatega kompasa se kar sama od sebe ponuja za veličastno igro.**

in bo namenjen najširši rulji. Vodili bomo seveda dečvo Lyro, ki se vkup s Cigóti poda po sledeh ugrabiteljev otrok, nekaj malega pa nam bo pod tipke prišel tudi oklepljeni polarni medved lorek. Prisotni bodo vsi ostali elementi iz knjige oziroma filma, vključno z aletiometrom, pridodanih pa bo še nekaj novih stopenj ter šefov. Igra gor ali dol, JCT svetuje, da si knjigo do decembra vsekakor prečitate. Le tako boste od prelepega filma, katerega napovednik najdete na natlačenki, odnesli največ.

Samotarski Master Chief

Microsoft je vendarle potegnil tančico s puščavniške sekcije tretjega Hala. Čas je že bil, glede na to, da se 26. september približuje hitreje kot razjarjen brute. Prve stvari najprvo: z razliko od Hala 2, kjer smo bili v določenih sekcijah enoigralske izkušnje prisiljeni skočiti za gledalni aparatus alienskega Arbiterja – kar izbranemu krogu fanatičnih oboževalcev zelenega korenjaka ni najbolj prijalo – bo v trojki igranje s 'stranskimi' liki le opcija. Koliko jih bo in kdo bodo, niso

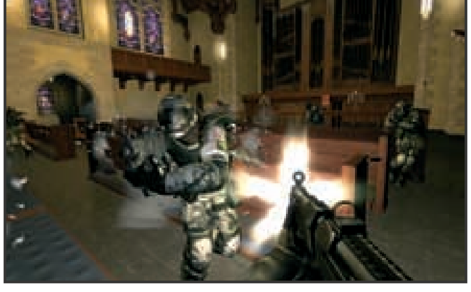


● **Ne, Halo 3 ni grda igra, čeprav po doslej videnem hec-titula Halo 2,5 ni docela iz kaktusa izvita.**

hoteli izdati (no, igrabilen Arbiter bo gotovo prisoten), potrjeno pa je, da se bomo lahko skozi špil od prve do zadnje minute sprehodili tudi samo kot Master Chief, če nas bo volja. Na sejmu je Bungie predstavil gozdnato prvo stopnjo, imenovano Sierra 117, in res, grafika je v puščavniškem modusu bogatejša od večigralske bete. Ostalo veste, saj Halo 3 formule predhodnikov ne namerava spreminjati kaj dosti.

S.T.A.L.K.E.R. in F.E.A.R. z dodatkoma

Obe streljanki z veliko pik v imenih bosta dobili dodatka. Največ pozornosti je privlekel Clear Sky, kot se imenuje frišno černobilsko kolovratenje. V odmiku od izvirnika ta ne bo več tako svoboden, saj so se vrli Rusi odločili, da se hočejo iti zgodbovno pripoved, ki bo postavljena pred znane dogodke in bo razložila marsikatero nejasnost. Na predstavitvi se je po ekranu podil trop do zob oboroženih specialcev, katerega del bomo. Aja, menda ga bodo delali manj kot šest let. Upamo.



● **Perseus Mandate ne bo imel Fettelovih zombijev, toda specialce imajo očitno na zalogi vsi zlobkoti.**

Te vrste bojazni ni v primeru drugega dodatka za S.T.R.A.H., Perseus Mandate, ki uleti koncem leta. V njem ne bomo osrednji mož v zgodbi, ker bo njega zgrabil pravi drugi del franšize, temveč bo dogajanje teklo vzporedno prvima poglavjema. Plus ratatanje in bežanje pred punčaro s težkim otroštvom. Aja, dvojko smo omenili (imena še nima, ker je Monolith izgubil pravice). Monolithovci so jo tudi – na zaslonu. Očividci so poročali o imaginarnem številu odkruškov in stalni preganjavici, saj da jih v hotelu nekdo zasleduje. Brrrr.

PSP bo dobil potomca

Ena slabše varovanih skrivnosti zadnjih časov – šušljanja in ugibanja segajo vsaj dvanajst mesecev v preteklost – je naposled dobila uradno potrdilo. Sony je za ameriški trg napovedal novo verzijo PSPja, ki se bo od zdajšnje razlikovala v marsičem, le po dizajnu ne dosti. Šlo bo za, navajamo, 33 % lažjo in 19 % tanjšo inačico prenosne drkalice, ki se bo – tako na odru rekši sam Kaz 'Riiiidge Raceeeeer!' Hirai – bohotila z boljšo baterijo in hitrejšim nalaganjem špilov z UMDjev. Morda najbolj nepričakovana noviteta je prisotnost video izhoda, skozi katerega bo signal s preprostim pritiskom na dodaten gumbek moč poslati do s kablom povezanega televizorja. Sveži model bo spočetka na voljo v 'klavirsko črni' in 'ledeno srebrni' barvi, dočim bo ljubiteljem Zvednih vojn namenjena z Vaderjevim frisom na hrbtni strani opremljena bela različica. Zadeva onkraj Luže izide oktobra, medtem ko naj bi vitko prenosnico za starocelinska tržišča napovedali kmalu. Se nadejamo, da že v Leipzigu.



● **Resno, to je novi PSP. Rulja je (utopično) pričakovala vsaj dodaten smerni drsnik na desni. Ha, ha.**

O mučenju in PSN-špilčkih

Da so cenene dolpotegljive igrice za založnike in proizvajalce hardvera zlata jama, je znano. Projekti spričo relativne neobsežnosti ne zahtevajo cesarskih proračunov, finančni povratek pa je lahko izreden, saj v verigi med prodajalcem in kupcem ni prostora za cekin odžirajoče posrednike. Sony to docela podpira, kar je na konferenci jasno in glasno povedal Phil Harrison. Za Playstation Network razvijajo več kot osemdeset naslovov, na E3ju pa so pod lupo postavili pet njih. O spletni nažigalski letalščini Warhawk smo že pisali, dočim bosta spisek pretežno večigralskih špi-



● **Stara mama + oglasni pano + drveči vlak + odbijač avtomobila = bolečina. Pardon, Bolečina.**

lov, ki bodo poleg na PSNju izšli tudi na optičnem mediju, dopolnila counterstrikovski Socom: Confrontation in Wipeout HD, modernim časom prijazna predelava izvirne futuristične dirkačine z drsečimi bolidi za PS1. Za sladokusce in pristaše inovativnosti bosta nemara bolj zanimiva Echochrome in Pain. V prvem bomo v grafično minimalističnih stopnjah (pomislite na Line Rider) skozi vsesmerno rotiranje nivojev in bizarno prekrivanje strukturnih elementov lutkastemu možiclju pomagali do izhoda. Bolečina pa bo, hm, simulacija urbanega mučenja, v kateri bomo točke nabirali z režiranjem nesrečnih zaporedij, ki bodo glavnemu liku povzročala telesne muke. Kakopak v izrazito hecnem slogu, da se ne bi zopet oglasil Jack Thompson. Kreditna, zapoj pesem zalo!

Sveta trojica še letos

Med samohvalo in fitnesom so samuraji iz Nintenda našli deset minut za promocijo, saj veste, špilov. Tresi se, zemlja, kajti če prej ne, bomo starošolski kupci wiija prišli na svoj račun v drugi polovici leta. Prvi, bojda že koncem avgusta (vsaj v ZDA), bo v trgovine priromal Metroid Prime 3: Corruption. Tretji del v prvoosebni akcijsko-pustolovski veji sage o brhki Sa-



● **Za razliko od bolj zanesenjaških predhodnikov bo Prime 3 očitno spisan tudi za nedeljske igralce.**

mus bo skupaj z novo nadzorno shemo (merjenje potom wiimota) prinesel opazne spremembe igralnosti. Srečneži, ki so ga imeli za zaprtimi vrati priliko testirati na sejmu, pričajo o hitrejšem, strelski dogajanciji podrejenem Metroidu. Namečkoma naj bi avtorji igro v dobršnem delu oteli nadležnega večkratnega obiskovanja istih predelov. Potisk na nova pota je maksima, ki se je kani držati tudi najbolj pričakovani naslov za belega princa, Super Mario Galaxy, ki (zopet v



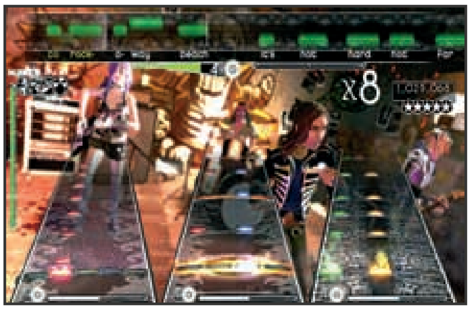
● **Pri novem Mariu je spet najobilneje udeležen Mijamoto, tako da se lahko nadejamo odličnosti.**

Ameriki) izide 12. novembra. Nova prikolica je razkrila čebelasto oblekico za brkatega vodovodarja in raznoliko igralnost, ki je kljub novi vrsti nivojev – galaksija kot peskovnik, skakanje iz planetka na planet in slično – po intenzivnosti spomni na ono, v kateri smo neznansko uživali na N64 dobro desetletje tega. O Smash Bros. Brawl niso povedali in pokazali veliko, le to, da ga bodo Ameri nabijali od 3. decembra.

Nova zasedba za kitarskega heroja

Guitar Hero je mrtev, naj živi Rock Band! Saj ne, Kitarski Heroj 3 je v planu. Med novostmi Activision omenja nov večigralni tekmovalni način in strunske spopade s šefi – Satriani? Malmsteen? Zuljan?! – na trg pa bodo istočasno poslali sveže brezžične kitarske kontrolerje, denimo Gibsonov les paul in neimenovan model znamke Kramer. Kompleten seznam na ploščku prisotnih in dolpotegljivih štiklov ni še znan, iz začetnega sklopa komadov pa izstopata Paint it Black (Rolling Stones) in Cherub Rock (Smashing Pumpkins).

In konkurenca? Peter Moore, Microsoftov špilavski frontman, je skupaj s tremi 'glasbeniki' v Rock Bandu za xbox 360 in PS3 pokazal, kako zabavno je igranje v mnogo. Šopali so kitare, bobne in mikrofon, torej vse, kar bo Rokerski bend podpiral, ko jeseni izide. (Hec: založnik Rock Banda je Electronic Arts, kamor

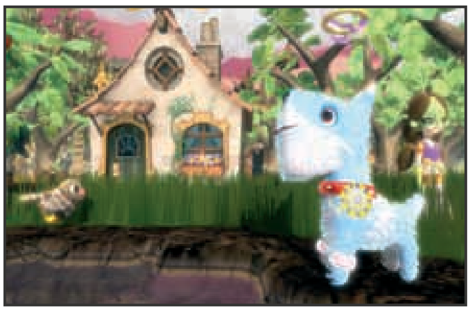


● Rock Band – en trak za kitaro, en za bobne, en za glas. Kje so časi, ko smo žagali po garažah?

je kmalu po splovitvi GH2 prestopil Harmonix, razvijalec Guitar Hera. Le nekaj dni po koncu sejma je k EA odšel tudi Moore. Mislite si svoje.) Kajpak bo podprto muziciranje na razdaljo, dočim bo igra za dodaten cekin ponudila preigravanje celotnih albumov določene skupine, za kar se imamo bržkone zahvaliti sodelovanju z MTVjem. Prvi bo na vrsti Who's Next britanskih rokerjev The Who.

Vojno kolesje in Viva Pinata za abake

Pecejaši se predelav s konzol načeloma otepajo, toda Microsoft in Epic menita, da je čas za spremembe. Najavili so, da bosta koncem leta, slabih dvanajst mesecev po obelodanitvi na 360ki, izšli pecejaški verziji Viva Pinate (J162, 88) in Gears of War (J161, 90). Ali bo šlo v primeru luštne pokemonsko-vrtnarske simulacije za direkten port, nam ni bilo zaupano. Vemo



● Kritika je bila Viva Pinati naklonjena, a prodajno špil ni prepričal. Od tod predelava za PC.

pa, da preprosta preslikava ne bodejo Geari. Epicov pozer CliffyB je zagotovil vključitev kar petih dodatnih poglavij v enoigralsko kampanjo (v bistvu dvoigralsko, saj sodelovanje po internetu ne bo izostalo), svež protipuščavniški način in nove večigralske karte ter dosežke. Bleszinski je publiko vau-al s prikazom ekskluzivnega šefovskega spopada z beštioznim Brumakom, ki ga na xboxu nismo doživeli. Za mrežno klanje bo zadostoval zastonjski račun Windows Live, igra pa bo tekla tudi pod XPji. Brez panike, celo brez DX10 bo morilsko lepa.

Konami na E3

Eden tistih špilov, ki so zapisani le playstationu 3, Metal Gear Solid 4, je na E3ju zopet nastopil z vzdušno prikolico. Kaj je novega? Bore malo. Vrača se nesmrtni homoerotični negativec Vamp iz MGS2, drugače pa v trailerju spet ni bilo zaslediti izsekov iz dejans-



● Kako v praksi deluje nova kamuflažna oblekica za Snaka, je Kodžima predstavil teden po E3ju.

ke igralnosti. Podobno skrivnosten je bil džapanski pablišer pri deljenju sočnih informacij o Silent Hillu 5. Ve se, da bomo v njem igrali vojnega veterana, ki se vrne v domače mestece, da bi poiskal izginulega brata. Nato se stvari deloma preselijo v dimenzijo duhov in grotesknih prikazni, kot se za Molčeči hrib spodobi. Idejno in vzdušno naj bi bil peti del podoben po svoje legendarni dvojki, edino tepežkalni sistem bodo orenk osvežili. Bi se spodobilo. Do taiste zaporedne številke so pripeljali serijo Resident Evil, ki je debitirala v obliki nagajivega filmčka (teaserja). Heroj bo REznalcem domači Chris Redfield, lokacija pa obubo-



● Chris Redfield je belec. V Afriki. Kjer strelja zamorce. Jack Thompson že histerira.

žana vasica sredi Afrike, kjer prebivalce obsede neimenovano zlo. Da to spomni na štirico, ni naključje, saj bo igralna šablona v sorodu z njo, se pravi akcija pred pustolovstvom. Pomemben faktor bo temperatura, ki bo Chrisu otežkočala streljanje in mu povzročala halucinacije ter privide. Kdaj? Žal šele 2009. Tako Silent Hill 5 kot Resident Evil 5 bosta izšla istočasno za xbox 360 in PS3.

Plastik fantastik dodatki za wii

Na sejmu je Nintendo razkril oficialne wiijaste izdelke za še bolj alternativno kontrolno metodo. Vsakemu izvodu Mario Karta, ki so ga napovedali za pomlad 2008, bodo prilagali kos plastike v obliki volana, kamor bo moč vstaviti wiimote in si z vrtenjem čudesa v zraku nekoliko olajšati oponašanje volaniziranja. Enak pristop kot pri Monster 4x4, torej. Zanimivejši je



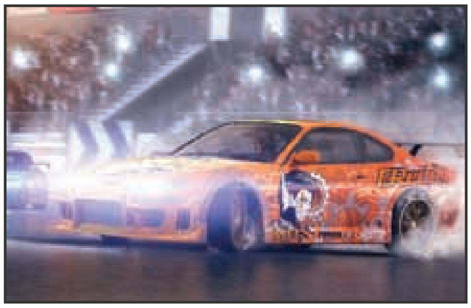


● Zapper je več kot laserska pištola, saj lahko hkrati merimo in se z analogno gobico gibljemo.

wii zapper, stojalce, ki se bo po namestitvi dvojca wiijevih igratorjev spremenil v dvoročno avtomatsko orožje. Tako ta gizmo kot volanski nastavek bodo zastonj pakirali v še neimenovan strelski naslov, ločeno pa ga bodo tržili za sprejemljivih 20 zelencev.

Postavka: pocestno dirkanje

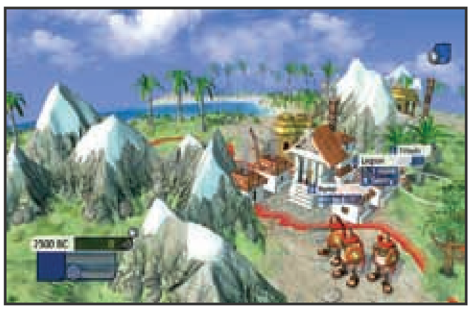
Si želimo izdati kako sočno novost o NFS ProStreet, vendar EA od našega junijskega oznanila ni povedal oziroma pokazal ničesar novega. Nenavadno. Bo pa imela igro konkurenco. THQ namreč pripravlja tematsko sličen Juiced 2: Hot Import Nights. V njem bomo prav tako dirkali v organiziranih pouličnih dirkah po vsem svetu. Drugače se Juiced 2 bere kot The Fast & the Furious oziroma NFS Underground: kupovanje, friziranje, ličenje, lučkasto dirkanje, driftanje. Razen tega, da bo moč menjati volane in sedeže, niso omenili ene same izvirnosti. Špila se bosta pomerila jeseni.



● Juiced zaradi zakasnitve na račun propada založbe Acclaim ni pustil dobrega vtisa. Bo vdrugo bolje?

Revolucionarna Civilizacija

Sid Meier, sicer kreativni vodja Firaxisovega arzenala raznoterih strategij (poleg Cive zadnje čase še Pirates in Railroads), si s Civilization Revolution zopet maže



● Risankasta grafika in humorne animacije oznanjajo, da se Civ Revolution vrača na začetek.

roke s programiranjem, le da tokrat na konzolah in dvozasloncu. Namesto predelave odlične štirice se je odločil spet podati na sam začetek, z najpomembnejšim naborom tehnologij, enot in narodov, kot je bilo leta 1991 ob spočetju izvirnika. S tem bodo konzolaši enostavno vstopili v še vedno izziva polno strategijo, Firaxisovci pa lahko priredijo vmesnik nadzorovanju iz naslonjača. Posamezna seansa se bo skrajšala na slabe tri ure, medtem ko bo manjše ozemlje botrovalo večji interaktivnosti med sodelujočimi, ki se bodo udarili sodelovalno ter v spopadnih načinih. Jedro je Sid skodiral ločeno od platforme, tako da bo igralnost enaka celo na DSu, kamor Civ Revolution skupaj z verzijo za PS3 in 360 uleti spomladi. Za wiijevo verzijo bo vsled kontrolerja treba počakati še letni čas več.

Pod meglico trda realnost

Haze, prihajajoča prvoosebna streljanka spod rok Free Radicalov (napravili so luštna Timesplitters in Second Sight), postaja vse bolj zanimiva. Če je bil na začetku v ospredju videz in primerjave s Crysisom ter Halom, je predstavitev na E3ju konkurirala Killzonovi. Našega vrlega korporativnega komandosa sredi srditega boja med megakorporacijami in uporniki slednji zajamejo in mu razkrijejo, da umetno poživilo, ki ga korporativni soldatje goltajo za mišičasto postavljanje pred dekleti, vpliva na dojemanje okolice. Nenadoma se zave, da je realnost čisto drugačna in da njegove tarče niso lutke, ki po uboju izginejo. In da ni Božička. Zato se pridruži upornikom v boju proti megakoncernom, pri čemer bo treba izdatno uporabljati omenjene stranske učinke poživil proti komandosom samim – tudi v večigralstvu. Glede na sloves avtorjev lahko upamo, da bo dejansko kaj iz tega.

Olimpijske igre na vidiku

Čeprav se olimpijada v Pekingu prične ob letu osorej, izid prve uradne igre ni več daleč. Mario & Sonic at the Olympic Games dviga toliko več prahu, ker bosta v njej stara tekmeca v olimpijskem duhu zakopala bojni sekiri ter prvič v zgodovini nastopila v skupni igri. V simpatičen boj za odličja bosta Sega in Nintendo poslala like iz obeh svetov, tako da bodo v rdeči reprezentanci Bowser, Yoshi in Luigi, v modri pa Knuckles, Tails, Cream ter ostala menažerija. Nabor športov bo širok: preganjali se bomo po tekaških stezah, pinkponkali, plavali, trenirali judoistične končne prijeme ... Kul je, da bodo risankasto predrugačili resnična prizorišča, katerih izgradnja je na Kitajskem v polnem teku. Izviren in navdihnjen bo tudi mahalnorisalni nadzor, saj zadevščina izide za wii in DS.

Poleg oficielnih pa bodo vzdušje petih krogov skušale v goldinarje pretopiti tudi nekatere druge igre. Recimo Asterix at the Olympic Games, spremljajoči odvrtek istoimenskega filma, ki pride na platna kmalu po novem letu. Poleg Nintendovih konzol ga bosta uzrla še PS2 in PC. Igrali bomo lahko kot Asterix, Obelix ali Kužifix in čeprav se bo zgodba opirala na filmsko, bo spisana posebej za špil. Svetovi stripa, filma in igre se bodo prepletli in treba jih bo spraviti v red. Ob tem se bo športalo v hecnih podigrah, preštevalo rebra Rimljanom in kajpak na veliko lokalo čarobni napoj, dopinška kontrola gor ali dol.



● En trikec bo hlinjenje smrti, ker nas sovragi ležečih zaradi fiksov ne bodo videli. Mumile so bed!



● Podigre se bodo napajale pri olimpijskih športih in v njih se bosta lahko pomerila tudi dva.



● Če bodo vključeni tudi predmeti, še ni znano. Upamo, da, saj zvezde in gobice vedno prav pridejo.

FESTIVAL PLASTIČNIH SANJ



V začetku avgusta se v San Diego zgrnejo bitja iz pravljic in mor, da ritualno zaplešejo okoli neonskega zborovanja Comic Con. Aggressor se matra z antropološko razlago.

V luči sejmov, kot so Leipzig, Tokio in E3, ni težko pozabiti, da so igre le delček domišljijskega univerzuma – povrhu tak, ki je v primerjavi z ostalimi zvrstmi še v plenicah. Zato je jasno, da so lastnih megatonskih dogodkov deležni tudi tisti, ki polic nimajo nabasanih samo z DVD-plastiko, marveč tudi s kilogrami stripovja, animirank, plastičnih replik Hana Sola in podobnega. Med njimi prednjači Comic Con, ki je letos sandieško razstavišče nabasal do skrajnih meja, saj so v štirih dneh našteli 125.000 obiskovalcev. Domet sejma se je od častitljivih začetkov leta 1970 nenehno širil in ob bok stripom je stopilo ZF- in fantazijsko čtivo, filmi in naposled igre. Plus, jasno, nebroj akcijskih figuric, kot so velike lutke joškatih japonsk ... eerm, Transfomerji, Pajkomoži in podobno. Zato je Comic Con danes v prvi vrsti bizarna galerija junakov in junakinj vseh vrst.

Pokemoni in bogovi vojne

Reč običajno poteka štiri dni, od četrtka do nedelje (letos od 26. do 29. julija), z zanimivo posebnostjo: kupci štiridnevne karte imajo že v sredo na voljo nekaj ekskluzivnih uric, da se sprehodijo po prizorišču. Tako največji fanatiki pripravijo bojni plan in ob odprtju izvedejo direktno ofenzivo na centre zanimivosti. Ostali se morajo prebiti skozi džunglo plišastih nakaz, ki prežijo na vsak stik z očesi. Imate neusahljivo željo zaplesati polko s Pikachujem ali se kar sami obleči vanj? Bi radi polagali roke s Hellboyem ali spotaknili Batmana (nakar bi slednji iz žepa potegnil tablo z napisom KAPOW! in vas z njo kapownil okrog kepe)? Comic Con je prireditev za vas. Tako imenovani 'cosplay', kot se imenuje poziranje v kostumih omiljenih fantazijskih bitij, je tu prignan do skrajnosti. Od nedolžnih otročajev z Vaderjevimi maskami in pletenih spajdrmenov do pedantno izdelanih bitij s preveč udi – na CCju je kostum naravna oblika pojave. Če ni v vašega junaka



Zanesenjaška familija v elementu. Žena je res gumijasta, froc pa na baterije.



Nekdo je dobil idejo skopirati ruske babuške in dobili smo tole. Saj ne rečem, da ne predstavljajo ameriške tradicije, hehe.



nihče oblečen, pa ga lahko najdete v eni od tisočerih vitrin, kjer domujejo lutke, ki so druga polovica značilne podobe tega sejma. Od malih, pikslastih figuric do nečloveško umetelnih skulptur v naravni in presneto nadnaravni velikosti, na vsakem koraku ti za vrat diha kak Master Chief ali Captain America. Vse je tako veliko in bombastično, da se navaden smrtnik ob udarni, barviti navzočnosti lepih & močnih junakov počuti kot Fata v supermarketu.
Comic Con zato že zdavnaj ni več literarni krožek uveljavljenih avtorjev stripov, kakršen je bil na začetku, ampak ogledalo gigantske tržne mašinerije, ki vas, ako si uspete dobiti karto (letos so prvič pošle!), gromko napade z vašimi lastnimi sanjami v otipljivi plastični, gumijasti ter plišasti verziji. Tu liki stopijo iz stripov in vas primejo pod roko. Če hočete mulca dokončno prepričati, da Optimus Prime obstaja (vi to že veste!), ga peljite sem.



Naravovarstvenike, ki bentijo nad plastično embalažo, bi na Comic Conu zavoljo ton umetnih mas infarkt.

Malo resnosti, prosim

No, nekje po tretjem obisku, ko mine prvi šok in se nehate obilno sliniti, lahko odkrijete resno plat sejma. Prireditev ima pester seznam predavanj in srečanj z legendami stripovske, knjižne ter filmske industrije, ki se tikajo grozljivk in akcijad – s heroji, kakopak. Letos so bili tu Neil Gaiman (Sandman), George Romero in Matt Groening (DOH!), Ridley Scott je prišel promovirat svoj novi film American Gangster (mimogrede, možakar bo letos dopolnil sedemdeset let), medtem ko je J. J. Abrams (Alias, Lost) navzoče dražil s po pipeti doziranimi podatki o skrivnostnem projektu s kodnim imenom Cloverfield. Ja, to je tista reč, ki vam jo vsi pošiljajo po pošti in kjer Kipu svobode odleti glava. Završalo je tudi med trekerji, saj bo Abrams produciral naslednji filmski del sage. Kakopak so se morali pokazati tudi vsi holivudaši, ki so ali bodo imeli letos karkoli opraviti z junaštvi. Prsati roboti so imeli močno konkurenco v Jessici Albi; tu sta bila Clive Owen in omara The Rock, Robert Downey Jr. pa bo igral Iron Mana. In, uh, sama njegova grozljivost Uwe Boll je aktivno promoviral Postal! Najhuje je to, da menda sploh ni zanič. Film, namreč. Nezaslišano.
V nazarenskem hrupu so svoje uspeli povedati celo vodilni v stripovskem svetu. Naj spomnimo, zahod že nekaj časa obvladujejo Marvel, D.C. Comics in Image Comics. Hecno, govorili so zlasti o filmskih rečeh – D.C. kani recimo napraviti strip po Heroes in zlorabljati Batmana do onemoglosti, enako kot Marvel Hulka. Še dobro, da imamo Image, ki je vsaj malo alter.
Za konec so kot vsako leto podelili Eisnerjeve nagrade, ki so poleg Harveyjevih najbolj čislana oblika pohvale za dosežke v striparski industriji; nekakšni striparski oskarji, če želite. Tudi različnih kategorij imajo približno toliko preveč.

Iiii, igrice!

Letošnji Comic Con je za nas posebej zanimiv, ker so nanj orenk vrgli uč založniki iger. Najviše cilja razvpita mreža Cartoon Network, ki z vso paro dela na nalinijski masovščini, imenovani FusionFall, naciljani na poletje 2008. V njej se bodo vsi možni znani liki iz njihove utrgane štale, od Dexterja do Mogočno napihnjenih punčar, borili proti velikim zlim robotom iz daljnega zlega vesolja. Tako igralni sistem kot grafika naj bi bila dokaj podobna WoWu, pa Dee Dee menda ne bo notri, ker bi bila neuravnotežena. Otroci, pa spletščine ... po nas je.
Presenetil je zlasti Ubisoft, ki je za Comic Con rezerviral kar nekaj najav. Njihov montrealski studio (Prince of Persia) dela na naslovu po jadrno priljubljeni nadaljevanki Lost. Igro kanijo za PC, xbox 360 in PS3 končati do februarja naslednje leto, a podrobnosti še vedno niso znane, razen te, da se bomo izgubili. A dejte ga srat?! Po skopi prikolici gre soditi, da bo v akcijski avanturi precej reševanja ugank, izgubljanja v pragozdu in rabe predmetov, upamo pa tudi na kako pitfallovsko padanje med krokodile. Otok je za to navsezadnje imeniten. Ne ve se točno, koga bomo igrali, bodo pa nedvomno prisotni vsi znani liki in takenako znane lokacije. Naj vdelajo še podpasne udarce med preživelimi, pa bo zmaga. Kar se serij tiče, so najavili še, da nameravajo igro napraviti po Herojih.
Drugi Ubisoftov paradni naslov je bil Beowulf. Avtorjem gre časovno za nohte, saj hočejo igro končati do sredine novembra, ko pride Zemeckisov film na isto vižo. V obeh primerih gre za upodobitev staroangleškega herojskega (glej no glej!) epa o Beowulfu, ki je srebal veliko medice in klal vsevprek, postal kralj in fental zmaja. Če ne bi ob slednjem krepnil še sam, bi bil ultimativni frajer, ampak to mesto si je kako tisočletje in pol pred tem rezerviral Kratos, zato bo Beo pač drugi. Smola. Igra bo krvava in brutalna, saj bo srž akcije neolepšan bližinski boj z raznovrstnimi zlobami ter hudobami. Po prikolici sodeč bo krvi več kot v 300, toda igra zna imeti celo nekaj svežine, saj naj bi nas lahko spremljalo do dvanajst soborcev.



Prijazni nasmešek je kapada varljive sorte in le reklamen. Na vsiljivcih bo uporabila verigo in če upoštevamo, da ji je ratalo zadaviti samega Jabbo s premerom vratu treh Quattrov, se z njo ni šaliti.



Če bodo Ubisoftovci Beowulfa zaradi hitenja zašuštrali, dobijo bridko rezilce med rebra!



Džesika ni reklamirala Četverice Fantastičnih, temveč sta z Danom Cookom oglaševala komedijo Good Luck Chuck.

Ko že omenjamo God of War: razigrani David Jaffe je predstavil svoj novi studio Eat Sleep Play , ki so mu najprej naložili predelavo Twisted Metal: Head On za PS2. Menda bo po tem napravil kaj sebe vrednega. Ob prihajajočem filmu Iron Man so rolali promocijo istoimenske igre, ki izgleda bolj tako-tako. Za konec pa so nas razveselili pri Lucas Arts, in sicer z najavo Lego Indiana Jonesa. Ta naj bi bil za razliko od Lego Star Wars precej bolj hudomušen in satiričen, v izvedbo pa itak ne dvomimo. Kotaleče se plastične krogle, hihi. Saj imate doma Lego gusarje, ne? Nimate? Ban. Skratka, zdaj veste: odhod na Comic Con je za ljubitelje splošne g33kovske subkulture, ki zajema tako stripe kot risanke, filme, špile, akcijske figurinice ter cosplay, ista reč kot romanje v Meko za muslimane. Samo ko se boste rokovali z Wolverinom, bodite no pazljivi, da mu ne popackate rezilc s svojo slino.
(Tukaj bi lahko stal še kak domiseln zaključek, ampak je Aggressor predolgo nostalgično zrl v svojo simpatijo Robina in ga ni napisal.)

Vilini Protossi Railguni

Kot da ne bi bilo že na E3 dovolj, da založniki načrtno pljuvajo v sosednjo skledo in sestavijo tak urnik, da se zaprmej pokriva z vsem živim zanimivim, imamo v začetku avgusta ob natanko istih dneh tri ločene prireditve. Ker se to pač Blizzardu, Idju in SOE zdi fino. In ker en kraj toliko slinastih navdušencev skupaj oblasti ne bi prenesel. Vsaj ne brez posredovanja nacionalne garde.

Če si tolsta živina, poziraš na E3, če si res velik frajer, imaš pa kar svojo prireditev. Aggressor oriše letošnje Blizzcon, QuakeCon in Fan Faire.



Trivia: med Blizzconom so Chieftaini žagali tudi v samem WoWu, z orkom za mikrofonom in vilinom na kitari.

Arthas iz bak!

Lotimo se za začetek Blizzcona, ki je potekal 3. in 4. tega meseca v kalifornijskem Anaheimu. Blizzard reči okoli World of Warcrafta ne zna pol tako dobro skrivati kot razvoj drugega Starcrafta, zato se je že kar vedelo, da bo najavljen drugi dodatek najuspešnejše nalinijščine. Wrath of the Lich King bo, kot ime pove, na bojno polje v World of Warcraft postavil kar samega Arthasa, sedaj spojenega z Lich Kingom. Očitno mu je v severnem Northrendu dolgčas, zato nas bo povabil k sebi, da nam zniža telesno temperaturo za nekaj deset stopinj. Mi se mu ne bomo dali, v pomoč pa nam bodo višje stopnje (meja sedaj na 80), nova profesija – Inscription – s katero bo moč direktno krepiti uroke, ter prvi tako imenovani hero class: Death Knight (gotovo bo caroval, čutim v kolenu). Tega bo treba sprva odkleniti z zateženim kvestom na najvišji stopnji, nakar ga bomo lahko ustvarili nekje nad levelom 55 in nam torej ne bo treba grindati od začetka. Nova klasa bo nudila samosvoj način boja, kar utegne vdahniti nekaj prepotrebne svežine starajoči se igri. No, to naj bi bil zgolj prvi od junaških poklicev; naj spomnimo, da so jih sprva načrtovali že za izvirnik. V WotLK pride še ena davna obljuba: oblegovalne naprave in podirljive stavbe, bržda predvsem v PvPju. Lepo je tudi, da se po rahlo vesoljskem Outlandu vračamo v srednjeveško okolje, saj Northrend izgleda fantastično. Igranja dodatka je bilo bolj za vzorec, zato pa se je toliko več špilalo Starcraft 2, tako v eno- kot večigralski verziji. Nevihtneži so razkazali Terrane, bolj zanimivo za nas pa je, da bo puščavniška kampanja vsebovala svobodno izbiranje nalog (obljubljajo, da to štorijalne pripovedi ne bo motilo). Pripravili so tudi opcijo za tiste, ki gredo živet v jamo – namizni Starcraft v izvedbi Fantasy Flight Games. Zajetna škatla s 180 figuricami in tono ostale krame košta zajetnih 80 dolarjev, a se menda splača. Poleg tega je bilo nekaj govora o filmu po Warcraftu, ki naj bi bil v produkciji in s katerim merijo v 2009. Ozračje na prireditvi pa so sonično greli Level 70 Elite Tauren Chieftain, ki si jih oglejte na YouTube, če je v vas kaj metalca, ter v impresivne kostume odeti navdušenci (samo ne tako impresivne, kot bo Death Knight).



Tole je sicer fotka s QuakeCona, kjer so igrali Quake Wars, a podoben prizor je bil tudi na Blizzconu, le da je bila igra Starcraft 2.



Res se je izkazalo, da pred meseci prikazana vsebina ni bila prav spolirana, kajti zadnje verzije likov iz Rage so ubijalske.

Besnenje

QuakeCon (Dallas, 2. – 5. avgust), starosta vseh teh 'conov', je bil letos še posebej velik, saj naj bi nanj prišlo kar sedem tisoč zanesenjakov. Logično, kajti Id Software je imel kaj pokazati. Reč, ki so jo rolali na Applovi konvenciji pred meseci, je dejansko njihov naslednji projekt, čeprav so imeli tedaj zadrgo čez usta (ti šaljivčki, ti!). Rage, kot se igra imenuje, bo skupek streljanke, akcijske dirkačine in avanture, v kateri naj bi se borili proti mehanični zveri, ki hoče pojesti vso pokrajino. Na kaj nas že to spominja ... Eh, ne bodimo žleht, naj imajo veselje. Itak ne more biti tako dobro kot Death Knight. Še ena pričakovana objava je datum izida Quake Wars: Stroggi Evropejce na peceju napadejo 2. oktobra, kar je še dovolj časa, da skopljete bunker na dvorišču. Obenem se je Id spečal z Valvom, seveda zaradi Steama, kjer so že našle prostor ampak čisto vse njihove dozdajšnje igre, od Commanderja Keena do tretjega Dooma. (Mimogrede, že imajo težave z licenco GPL, pod katero teče priloženi DosBox). Nasploh so Carmack in kompanija nenadoma fasali idejo razdajati in zopet prodajati svoje špile, tako da pride Quake 3 na Xbox Live Arcade, za povrh pa delajo njeno zastonjsko spletno verzijo z imenom Quake Zero. Kriza srednjih let, kaj češ. Ampak ni še konec! Todd Hollenshead se je razgovoril o filmu po Wolfensteinu, ki je tudi že v produkciji, z Rogerjem Avaryjem (Pulp Fiction, Silent Hill) za scenarističnim in režijskim krmilom. Heh, kateri bo hitrejši, Warcraft ali Wolfenstein? Itak, da prvi, saj imajo Death Knighte.

Sony Online Entertainment je svoj Fan Faire zanalašč vrgel na 2. – 5. avgust, pa še v Las Vegas, samo da se je pokril z Blizzconom. Kaj prida niso pokazali, razen nalinijske kartoidne igre po EverQuestu, Legends of Norrath: Oathbound zvane, ki bo igralna tudi v samem Evercracku. Kostumov je bilo tudi tam, kolikor si jih hotel, in to ne le vilinskih, saj ima SOE pod seboj Star Wars Galaxies. Res, kamorkoli si se ta ali prejšnji mesec obrnil, same konvencije s cosplayerji. Človek bi mislil, da je padel v MMORPG. (Pa a sem že omenil, kako bo Death Knight sekal?)

VELIKA SREČNA DRUŽINA



Mojster Sneti sede v Tisočletnega sokola (okej, bil je airbus – igrajmo se, da smo v Star Wars!) in s padawanom Casom odfrči v britansko prestolnico, kjer se odvije uradni starocelinski vojnozvezdni shod, Celebration Europe. Tam opreza za Leio brez modrca, najde pak sebe – v najrazličnejših pojavnih oblikah ...

Je mogoče, da je od štarta prvega filma iz sage Star Wars, ki se je čez Lužo v dvaintridesetih kinodvoranah zgodil 25. maja 1977, preteklo celih trideset let? Kaj vse se je zgodilo vmes – koliko ljudi se je rodilo, živelo in umrlo, koliko drugih filmov so posneli, knjig napisali, balad zapeli, tehnik mečevanja izpilili. Pa vendar je Vojna zvezd ostala, kot bi se vžgala naravnost v srca milijonov, iz katerih je ne more izbrisati nič. Ni dvoma o tem, da so vmes naredili boljše filme, spisali znamenitejše romane in zložili hudejšo glasbo, dočim je mahanje z žarometi v Star Wars itak smešno na kvadrat. A vseeno je kult nastal, obstal in se razširil do takih razsežnosti, o katerih lahko sanjajo celo diktatorji. To pa zato, ker je pripadnost dokončna, prostovoljna in ne pozna meja.

Vem za osebo, ki bi ob tej trditvi pomilovalno zamahnila z vsemi udi, se namrdnila ob majolki cvička in izgovorjeno prisodila piščevemu zanesenjaštvu okrog vsega, kar je povezano s stvaritvijo režiserja & scenarista Georga Lucasa. O kom govorim? I, o povprečnem Slovencu, prežetem s podalpsko samozadostnostjo in obkroženem s smradom kadavra notranjega otroka, ki mu je že davno tega poginil od dušne lakote! Dotičnemu človečku načeloma sicer ne gre zameriti mnenja, da so lahko nad Star Wars navdušeni le tisti, na katerih še ni pognalo dlačevje in / ali imajo inteligenčni kvocient v območju telesne temperature. Toda resnično odpustnico si lahko ta žalostni osebek kupi le, če upoštevamo, da je v Sloveniji Vojna zvezd dejansko področje trdojedrnih fanov. Recite mi, kod boste v Dolini šentflorjanski srečali odraslega človeka, ki bi se za vikend našemil v Skywalkerja, Vaderja ali Organo Solo ter se z vso familijo odpravil v Gospodarsko razstavišče na sejem s tematiko Star Wars? Pri čemer se ne bi nič sekiral, kdo ga bo videl? Jasno, so iz-

jeme, vendar gre za zrele geeke, ki nočejo pozabiti mladostne vznesenosti. Ostalo publiko pa bi tvorila običajna sveta armada bledolično-suhljato-špehavo-očalarskih frikov, ki definirajo, kako bo človeška vrsta izgledala v prihodnosti.
Ne da je s tem kaj narobe: doba petrov klepcev, davidov hasselhoffov ter fabiev je za nami in futura ima novo telo, ki je tam le zato, da po sili razmer vzdržuje možgane, priklopljene v navidezno resničnost. Pa vendar je med tem, kako bi bil vojnozvezdni m33t videti v Sloveniji, in tem, kakšen je bil tale v Britaniji, orjaška razlika.

ven'c!" No, tega storil nisem, saj bi bilo to nevljudno, za kar te na Otoku vržejo rancorju. Lepše je bilo opazovati, kako desettisočglava množica potrpežljivo, z nasmeški na obrazih in ne meneč se za krče v stegenskih mišicah čaka na karte, ki so žafransko stale od 33 evrov za enodnevno odraslo do dobrih 80 za tridnevno udeležbo. Navzgor obrnjene ustnice so se skrivenčile le ob pogledu na slavni najdražji hamburger na svetu, ki je stal več kot deset evrov in bil sestavljen iz žagovinaste pleske, cenene kajzerice ter miniaturne količine začimbic. Če bi takega kak Šiptar ponudil pri nas, bi ga že naslednji trenutek v kletki namakali s Tromostovja kot nekdaj goljufive peke.
Ampak oderuštvo je bilo pozabljeno tisti trenutek, ko se je lakotnik pomešal nazaj med sonavdušence in v čredi odtopotal proti desni veliki hali centra ExCeL. Zgrešiti ni mogel, saj je kiklopsko prizorišče zgrajeno preprosto in učinkovito: osrednji hodnik, kjer so lokali, mize za žretje, sanitarije in garderoba, vodi skozi vso dolžino stavbe, nakar se levo ter desno odpirajo skladiščna vrata v orjaški hali, ki skupaj merita 65.000 kvadratnih metrov. Dosti prostora je še v nadstropjih ter zunaj in ExCeL Exhibition Centre tako skupaj nudi, hecam se ne, 400.000 m^2 razstavnih površin. (Za primerjavo: Gospodarsko razstavišče z dvorišči vred ima 15.000 m^2.) Kljub vsem norcem na Lucasovo izročilo pa je Celebration Europe zasedla komaj polovico ene same hale in nekaj prostora v štukih, tako da je zunaj epicentra vladala otipljiva, Temne strani vredna praznina.



Visoki zneski, ki jih je bilo treba odšteti za bolj ali manj uradno SW-plastiko, za ruljo niso predstavljali ovire.



Arkadni avtomati so v hali razstavišča za tri dni zaužili nekdanjo slavo ter pozornost širše publike. RIP.



Dobrodošli na Coruscant

Ajt, s tehničnega stališča bi mogli Star Wars Celebration Europe, kakor se je oficielno reklo prireditvi, ki je potekala od 13. do 15. julija v londonskem sejmišču ExCeL, postaviti tudi v Ljubljani, Celju ali Mariboru. Šlo je za prvo uradno, s strani LucasArts podprto Star Wars konvencijo v Evropi, pri čemer je bila ta naslednica zletov, ki jih v ZDA prirejajo že od 1999., ko je štartala Grozeča prikazen. Čez Lužo so doslej priredili že štiri, po enega ob prihodu vsakega filma iz nove trilogije, od 24. do 28. maja letos pa še dodatnega ob tridesetletnici Novega upanja. Takozvani Celebration IV so postavili v igrarjem znano prizorišče, Los Angeles Convention Center, kjer se je donedavna gnetel E3 v hostesarski izvedenki. Ameriški dogodek je obiskalo več kot 35.000 ljudi, ki so uzrli vpogled v animirano serijo Clone Wars in se mehkih kolen zgovarjali z Billyjem Deejem Williamsom (Landom Calrissianom) ter Carrie Fisher (Jabba the Hutt Slayer-ess, em, Choker-ette).
Zakaj navajam toliko podatkov o čezlužnem Praznovanju 4? Zato, ker ni bil Celebration Europe nič drugega kot izpeljanka dotičnega, ki je trajala troje dni manj, a je vseeno napaberkovala okrog 33 tisoč fanov iz vse Evrope. Največ je bilo Britancev, ali slišal si lahko Fince, Portugalce, Grke ter, seveda, Slovence. Vsaj štirje smo bili in verjetno bi še kakega odneslo do stropa, če bi v množico zarjul "Kdor ne skače, ni Slo-

Kot v kantini v Mos Eisleyu na Tatooinu

No, rulja se tja ni odpravila, saj je bila zahakljana na dovolj trnkov. Že pred stavbo in na osrednjem hodniku je mrgolelo uslužnih najetežev v vojnozvezdnih kostumih, od takih in drugačnih stormtrooperjev prek jedijev stare ter nove zaveze, če se tako izrazim, do Chewbacce in jako prepričljivega Vaderja s kohorti. Pogrešil sem Palpatina in Leio, a čisto mogoče je, da sta se mi skrila s pomočjo Sile. Takisto ni bilo Jar-Jar Binksa v naravni velikosti, ki bi ga lahko razsekaval, tepel in za-



Kot se za fane spodobi, so imeli potomci jedijev na smenju ograđo za otročad, ki bo nadaljevala tradicijo.



Seveda sva tele konzervirane modele vaša neustrašna reporterja zasledovala, ko so šli na sekret. To je bilo smeha.



Ena najbolj impresivnih zadev je čakala pred vhodom: sprejevska platna z vojnozvezdno tematiko. Carsko!

žigal, imeli pa so x-winga v naravni velikosti. Razmerje med začetno in novejšo filmsko trilogijo se je pri dobričinah zdelo nagnjeno v prid prvi, dočim so zlobci najbolj radali temne jedije svežega tisočletja. Ljudje so se ob vojnozvezdnih zvokih, ki so se potuhnjeno kradli izpod visokega stropa, z maskotami do onemoglosti slikali v tipičnih filmskih pozah, kot sta 'Vader davi nesrečnika' in 'homoerotično pobratimstvo med jurišnikoma', nakar jih je pot odvedla bodisi v osrednjo halo, bodisi v nadstropja.

Ta niso bila tako nezanimiva, kot bi si človek mislil, saj so gostila predstavitev špila The Force Unleashed (o njem več na naslednjih straneh) in dve razstavi. Prva je v vitrinah, žal nevzburljivo in le za kanec multimedijsko, kazala nekaj originalnih filmskih artefaktov, kot je bila C-3POjeva glava, medtem ko je druga na ogled postavila par ducatov replik Vaderjevih čelad, ki so jih ustvarili fani širom sveta. Kot vidite na slikah, jim je domišljija res podivjala. Čelade so bile po vrsti narejene fantastično in so bile mokre sanje praktično vsakega obiskovalca, na kar je kazala utrudljivo dolga vrsta. Ko sva s Casom šla naravnost mimo nje in v čeladarski hram vstopila z novinarskima izkaznicama, sem gotov, da sem za sabo slišal prasketanje force lightninga. Toda hudega sta naju obvarovala force shielda (beri: vampa)!

Spodaj v hali je žaromete pritegoval velik teater z nekaj sto sedeži, kamor so v rednih časovnih razmakih pošiljali drugoligaške zvezde iz filmske sage Star Wars. Mark Hamill je zgolj dvakrat talal avtograme ter jo nato podurhal v londonsko nočno življenje, dočim Lucasa, Spielberga, Forda in podobnih zverin ni bilo. Tako so na odru svoje spomine razlagali Anthony Daniels (C-3PO), Billy Dee Williams, Ian McDiarmid (Palpatine), Rick McCallum (producent) in Peter Mayhew (Chewbacca). Pri nama to ni povzročilo tekočinskih brizgov, je pa bilo gledališče stalno nabasano. Zunaj njega so kazali igre s tematiko Star Wars s poudarkom na Lego SW; moč je bilo slikati poustvarjena prizorišča, kot je del hodnika z republiške križarke, z živimi stormtrooperji in uporniki vred; prisostvovati rahlo štorastemu jedijskemu mečevanju; zreti v bojujoče se robotke; in občudovati številne slike ter akcijske figurice, tako čisto majhne kot titanskega Jabbo. Takisto se je nažigalo obnovljene igralne avtomate in se pri stotniji vojnozvezdnih krošnjarjev na veliko kupovalo najrazličnejšo SW-robo, od lightsabrov prek oblačil do risb. Hecno, ravno pri trgovcih je vladala največja gužva. Zaradi draginje in omejenega prtljažnega prostora se s padawanom nisva vrgla v nakup, vendar sva bila tako ali tako deležna avre vsakega žarečega fan(atik)a, ki je letel mimo s polnimi rokami lucasovske bižuterije.





Za hecne Vaderjeve čelade je vladalo nepopisno zanimanje. Upravičeno, kajti če greš s tem v maškare, si instanten zmagovalec.



Umetelnemu Jabbi sta manjkala le vdelan motor za kruljenje in smellblaster na zadnji strani, pa bi bil jadrno pristen.

Jediji z vseh vetrov

Evo, na tem mestu pridemo do hakeljca, h kateremu sem rdečo nit napeljal na začetku. Navdušenci, ki so se udeležili Star Wars Celebration Europe, namreč še zdaleč niso bili le takoj prepoznavni frikovski najstniki in mladi odrasli, ki pri nas tvorijo levji delež onih, ki so se pripravljeni kakorkoli javno izpostaviti v povezavi z Vojno zvezd. Jasno, da je po prireditvi lomastila garnizija tipskih adolescentnih piflotov z dvajset kilami premalo ali preveč, ki je v črnih majicah zamahovala z žarομeči, se astmatično pridušala "Luke, old sport, I am your father! Let us go down to the pub and make a man out of you!" ter žarečih učk obravnavala vsak kos SW-memorabilije kot največjo svetinjo. Ampak če je bila takih četrtina vseh prisotnih, je bilo to veliko. Nasproti so nama stalno hodile cele družinice z majhnimi otroki, na katerih ni bilo prav nič geekovskega razen črnega tatuja 'Sith' na mamičini podlahti; v jedije napravljeni fotri s sinovi; tetice, ki bi jih pričakoval na kmetijskem sejmu v Gornji Radgoni, tu pa so zadovoljno strmele v mečujoče se viteze ter debatirale o teoretičnem potisku TIE-fighterja (eno od tega dvojega je res); mladi pari, kjer je bila ONA tista, ki je ahala in ohala nad napovedjo The Force Unleashed ... Staro, mlado, veliko, majhno, moško, žensko, belo, črno. Če bi iz življa vzel maskote in cosplayerske preoblečence, bi dobil docela običajen presek ljudi, ki bi se lahko pojavil na katerikoli 'normalni' prireditvi, od razstave anatomskih vzmetnic do festivala Beltinška popevka 2007. Le da jih je tu družilo nekaj, kar je v državah, ki so petdeset let za krokodili in brez uradno prisotnega xboxa 360, stvar neprilagojene manjšine.



Od treh Lucasovih odposlancev je bil najbolj zgovoren Sam Witwer, ki v Star Wars: The Force Unleashed igra glavni lik. When mon(k)ey walks, bullshit talks?

Roko na srce Celebration Europe ni bila prireditev tipa videti-in-umreti. Obrvi dvigajoče impresivnega je bilo malo, manjkale so praktično vse legende, bombastičnih napovedi ali presenečenj ni bilo. Smenj je dajal vtis mini zabaviščnega parka brez pravega cilja, narejenega po sistemu 'nekaj za vsakega', namenjen zadovoljitvi masovnih potreb in dodobra usmerjen v služenje s prodajo drobnjarij. Vendar pa je bilo vzdušje kljub temu pristno, tako zaradi truda organizatorjev kot znalstva ljudi, ki so natanko vedeli, čemu so tam, in so se temu primerno vedli: spoštljivo, vljudno, a navdušensko ter veselo. Še mnoge krvne familije se slabše zastopijo. In ravno presek obnašanja ter raznolikosti obiskovalcev dokazujejo, kako močno se je Vojna zvezd zajedla v zahodno popularno kulturo. Lukec, Vader, Leia, Han, Jabba, Čubaka in kompanija, pa predmeti, dogodki, pojmi, bitja, podobe, zvoki, glasba, dialogi in nasploh vsa mitologija – vse to je takojci prepoznavno ter določljivo kot Romeo in Julija, Oda radosti ali, če se vrnem k snovi, iz katere je Lucas tako bogato črpal, Jezus Kristus. Zategadelj ni iz trte izvit podatek, da so knjige s tematiko Star Wars vobče najbolje prodajane na svetu, kakor ni čudno, da celih trideset let po začetku manije ta ne kaže nobenih znakov, da bi se umirila. Prihajajo sveže igre in povesti, ki bodo nadalje širile univerzum, lego kocke, stripi, animirane serije, nemara celo kak igran film. Svoj vogal dvorca podpirajo navdušenci, okuženega naraščaja je dovolj (10 % prisostvujočih je bilo starih manj kot osem let), nepogrešljive pa so tudi take prireditve, kot je Celebration Europe. Vse to je del čudovite, žive, izpiljene fantazije po imenu Star Wars, ki tako ustreza resničnosti, da se v glavah množic neločljivo staplja z njo. Prej kot bo Slovenija to dojela, bolje bo zanjo.



To ni prizor iz filma, marveč na dogodku postavljen kader. Vsa ta roba je Lucasova last in jo razstavlja na vseh mogočih sejmih in shodih.

BABILONSKI STOLP

Resnici na ljubo bi v oseminpolmilijonskem velemestu, kakršno je London v širši urbani ediciji, usekanca na Star Wars težko opazil, čeprav bi se ti v opravi temnega jedija postavil pred nos, v opolzko židanih krogih zavihtel žaromeč in ti z glasom z dna počenega lonca odhreščal največje uspešnice Williama Butlerja Yeatsa. Hec je namreč v tem, da je ancientna metropola tako nabasana z rasami, jeziki, postavami in spoli (ne sprašuj), da te začudi malokaj. Po belski monolitnosti Ljubljane in poševnookasti enotnosti Tokia je London pretres: na relativno majhnem prostoru se drenja brez števila Indijcev, Korejcev, Arabcev, Rusov, Brazilcev, Ircev, Francozov, Kitajcev, Slonokoščenoobalcev in še vseh možnih in nemožnih narodov ter narodnosti. Ko sva v nedeljo dopoldne drobencljala niz večkilometrsko ulico v centru, po več minut nisva slišala ene same angleške besede. Hecava se not / njet / ie. Res gre za pravi babilonski stolp, le da se na več kot 1600 kvadratnih kilometrih (Ljubljana meri 275 njih) ne pne toliko v višino kot v daljavo. Večkrat nama je prišla na misel biblijska zgodba o tem stolpu in Bogu, toda Gospod mesta kajpak ni fental, ker sva bila tam midva, pravičnika. Kakor hitro sva odnesla pete, že je udaril s povodnji ... Tujcefobom London spričo pisanega življa, ki raznoliko gomazi, govori in smrdi, bržda ne bo pri srcu, dokler ne bodo usmerili pogleda iznad množice. Tedaj se bodo zazrli v čudovite stare stavbe, trademarkovske dvonadstropne avtobuse, izveske nad premnogimi štacunami, izredne muzeje ter nebroj znamenitosti, od parlamenta in Hyde Parka do Londonske temnice ter Picadilly Circusa (pozor, tamkajšnji Cheers ima z vodo razredčen guinness!). London resnično je mesto z dušo, naj ga še tako kazijo potrošniška mrzlica, neonski napisi in poscane rdeče (rdeče poscane?) telefonske govorilnice. Obiskovalci vseh sort so navdušeni nad čistostjo, dasi so oblasti z ulic zavoljo teroristov umaknile koše za smeti, in prijaznostjo ljudi, ki bi spontano eksplodirali, če ne bi vsaj petkrat na minuto dejali "Sorry!" ter "Excuse me!" Tisti z geekovsko žilico avajo založene knjigarne, dočim večpredstavno navdihnjeni pičijo v Virginove Megastore in si tam dajo duška. HD-vsebin, težke mašinerije in špilov je vsepovsodi manj, kot bi človek pričakoval, itak pa si lahko malodane vse naročiš po internetu. A nekaj posebnega je fizično brskati po naphanih policah, čeprav se zavedaš, da bo zaradi teže nagrabljenih fantazijskih bukev avion verjetno strmoglavil.



Gotovo je London priporočljiva turistična destinacija, zlasti če še nisi začutil utripa pravega velemesta, saj poznaš edinole rit-namakalne počitnice v toplih krajih. Vedi le, da je treba tam zgoraj ORENK odpreti denarnico, saj gre za eno najdražjih, če ne najdražje mesto na obli. Letalska karta te bo prišla okrog dvesto evrov (obvezno počekiraj Adrio, saj zna biti v dosti okoliščinah praktičnejša od nizkocenovnih prevoznikov!), vlak z letališča v center Londona z dnevno karto za podzemno pride deset funtov, se pravi 15 evrov, količkaj spodoben hotel od 60 EUR na noč na osebo ... Nakar so tu žrtje, vstopnine, razglednice, darilca in tako dalje. Najbolje si cenovno politiko Londona predstavljaš, če privzameš, da je vsaka stvar, od za spoznanjce nabreknjenega hamburgerja do kofeta v Starbucks, tolarskega jurja. Za polzenje goldinarjev skozi prste po sistemu jurja-na-jurja pa vemo, kam pelje. Hvala, Continental film :).

V slogi ni Sile

Iz zvezdnovojnega dogodka v Londonu, koder se je farbovita odprava na štiri oči sestala z jediji, ki kujejo prihajajočo igro Star Wars: The Force Unleashed, poroča Darth Case z Darthom Snetijem ob boku.

Medtem ko o filmski sagi Star Wars in Lukasovemu Juriju nenehno pišemo presežnike, imamo do iger s to licenco upravičeno strožji odnos. Zadnja leta smo se pač bili prisiljeni rokovati s preveč koščki govna, er, kode, iz katerih je Lucasova magija (pomislite na legende tipa X-Wing, Dark Forces in Jedi Knight) ušla med sipine Tatooina ter tam škorpijonsko-zadušljiv konec storila. Zatorej ne bi nikoli uganili, da avtorji Sile sproščene pravijo, da bo ta naslov vojnozvezdne špile pripeljal nazaj na svetlo stran – in da sva vaša poročevalca take obljube sprejela s ciničnim nasmeškom ter baranjem. Vsekakor nama ogled igre, ki je s prvo prikolico z dejanskimi prizori debitirala na letošnjem E3ju in ki zgodaj spomladi naslednjega leta izide v prvi vrsti za playstation 3 in xbox 360, v švohnejši verziji pa za PS2, PSP ter DS, dvomov ni razblinil.



Kot nemara veste, bo The Force Unleashed tretjeosebna akcijska pustolovščina, v kateri se bomo za izpolnjevanje ciljev zanašali skoraj le na uničevalsko rabo Sile. Grafična spektakularnost je iz filmčka, ki ga imate na tokratni natlačenki, menda razvidna, dočim smo na teh straneh o potencialu trojice softverskih orodij, ki so jih LucasArts zakupili za večino svojih bodočih naslovov, že pisali. Vseeno še enkrat na kratko: Endorphin je sistem za animacijo, ki naj bi odpravil potrebo po predpripravljenih gibih za like, saj ti ude premikajo skladno s pravili fizike; Digital Molecular Matter verodostojno simulira obnašanja (lomljenja) snovi, kot so les, kovina in steklo, ko nanje delujejo različne sile; medtem ko oba smiselno povezujejo algoritmi Euphorie, ki kanaljam podarijo 'biomehanično' umetno pamet. To pomeni, da naj bi se sovragi pri reševanju iz nevarnih situacij tako kot igralec dobro zavedali zakonov okolja in elementov, ki ga polnijo.

Po predstavitvi za javnost, kjer sta itak tekla med in mleko, sva se sestala z vodjo projekta Hadenom Blackmanom, producentom Juliom Torresom in zgovornim Samom Witwerjem, igralcem, ki je 'junaku' naslova posodil obličje, geste ter glas (v Battlestar Galactici je Witwer pilot Crashdown). V mrzli sobanici sva skušala ugotoviti, če se za licenco in šminko dejansko skrivajo pristno zvezdnovojno vzdušje, navdušujoča igralnost in koherentna fabula. Drugače povedano, ali bo to količkaj greha vredna igra.



Jedijevski jezdeci rancorjev bodo v špilu določena tarča vajenca, ne pa tudi edina. Na poti do njih bomo gazili tako upornike kot cesarja služnike.

Čujeva, da je George Lucas tudi tokrat prav nič sramežljivo sodeloval pri ustvarjalnem procesu. Ste se bili prisiljeni ukloniti njegovi Sili ali ste imeli pri kreativnih izbirah proste roke?

Bolj slednje. Drži pa, da nam je bil veliki glavar v veliko oporo zlasti v zgodnji fazi produkcije, ko še sami nismo vedeli, kakšno vrsto izkušnje bi radi predstavili igrarski skupnosti. Smešno dejstvo: naše začetne zamisli, ko smo za glavnega junaka hoteli postaviti nemega wookieja, ni bil preveč vesel. Njegovo prepričanje je, da mora vsak produkt s tematiko Star Wars vsebovati taiste elemente, ki označujejo filme. Med drugim dramskost, pustolovstvo in humor. No, ko smo Georgu po dvanajstih mesecih piljenja decembra 2005 naposled poslali faks s končnim dizajnom in scenarijem ter dobili vrnjen dokument, na katerem so bile vse kritične točke na veliko obkljukane, smo vedeli, da smo izbrali pravo tirnico.

In ta je? Veva, da se igra dogaja v 'temnih časih', v osemnajstletni vrzeli med Epizodo 3 in 4.

Res je. Nemara bo kdo rekel, da gre za nekoliko zi-

heraško odločitev, ampak to obdobje je špilom pisano na čelo. Po eni strani lahko v tem času razpolagaš z večino znamenitih likov, hkrati pa nisi preveč omejen z nujo po spoštovanju uradnih dogodkov iz filmov. Tako smo prišli na sledečo domislico: kaj, če je imel Darth Vader skrivnega vajenca? Po uničenju Republike se pomoči pri masakru peščice preživelih jedijev gotovo ni otepal, potreboval pa je nekoga, ki bi bil tako kot on sam nadmočno prežet s temno stranjo Sile. Nekoga, ki bi mu bil zvest do smrti, vzgojen s šibo, po možnosti izven vednosti cesarja Palpatina. Od tu je bil do ideje o temačnem, trpečem in neusmiljenem lovcu krepostnih vitezov le majhen korak. Toda logičen, saj se je odločitev kot ulita poklapala z glavno smernico dizajna, to je željo razvijalske ekipe po ustvarjenju najmočnejšega nadzornika Sile, kar se jih je kdajkoli sprehajalo po galaksiji. Sithi so negativci, jediji so dobri fantje – mi smo hoteli superantiheroja. Za primerjavo: kjer bi se mojster Yoda mimo trume soldatov prebil tako, da bi jih nežno prenesel na nižji nivo okolja, Darth Maul pa bi jih tja porinil s sunkom Sile, bi jih skrivni vajenec brez obotavljanja zasul z divjim rušenjem bližnjih stolpnic.





Nucanje Sile v dosedanjih Star Wars naslovih ni bilo baš omejeno. Le uravnoteženo, saj jediji niso bogovi. Vajenec se kani temu precej približati.

Igral boš torej negativca, kar v vesolju Star Wars špilov ni absolutna novost (KotOR). Koliko boš imel vpliva na značajski razvoj lika?

Začel boš kot izrazito temen lik, ki pa se tekom zgodbe prične spogledovati z lastno človečnostjo. Preveč ne smemo izdati, zato povejmo le, da bo možnost izbiranja moralne poti prisotna na več mestih. Totalne svobode si žal nismo mogli privoščiti, saj smo želeli poudariti močno rdečo nit zgodbe, ki bi v tem primeru bržkone odpadla. Zavoljo jake fabule naslov ne bo poznal tudi nelinearnosti. Vsaki lokaciji, med katerimi so tovarna TIE-lovcev, Chewbaccin rodni planet Kashyyyk, Felucia in Raxus Prime, bo namenjena svoja stopnja. Ne izključujemo pa več koncev, dočim bo vedenjsko odločanje opazno vplivalo na razvoj ljubezenskega odnosa med Vaderjevim vajencem in Juno Eclipse, imperijsko pilotkinjo. Ta novi lik jedijevskega rabežnika spremlja pri opravljanju krvavih misij, ki mu jih zadaja črni astmatik.

Ok, podajanje rdeče niti bo dodelano. Toda filmskost gor ali dol, The Force Unleashed bo v jedru igra za konzole. Kako zelo bo to naslov, pisan za trdojedrne igralce.

Sploh ne bo, če smo pošteni. <Na tem mestu naju skorajda refleksno vrže vznak s stolov.> Star Wars špili morajo pač biti dostopni vsakomur, ki prime za kontroler. Vemo pa, da so najboljše stvari tiste, ki so spočetka enostavne, a jih težko zaobvladaš. Zato bo TFU na najnižji težavnostni stopnji kot nalašč za nekoga, ki se hoče do zaključka sprehoditi s hitrostjo x-winga in z osnovno rabo Sile, denimo moči sunka in dušenja, gaziti vse živo in mrtvo pred seboj. Izkušenejšim uporabnikom pa bo omogočeno učenje in izvajanje daljših zaporedij udarcev, kakor tudi odklepanje ter nadgrajevanje Silinih talentov in njih kombiniranje za doseganje izrednih uničujočih učinkov. Verjemita, da ne bosta izostala ustvarjalno zapreganje Sile v španoviji s hudo destruktibilnimi stopnjami in Havokovo fiziko. Drugače smo posebej ponosni na nadgradljiv svetlobni meč, ki bo vajenca opremil s kupom raznolikih udarcev, blokad in protinapadov. Videti bi morala naše animatorje, kako z dotičnimi tekajo po hodnikih naših studijev in študirajo nove zamahe! Skratka, rekli bi lahko, da bo Sila sproščena izdelek za masovni trg, ki pa bo skrival dovolj globine, da bo prijal 'hardcore' nabijačem.

Vsaj štirje glavni načini uporabe Sile, več stopenj za vsakega, kombinacije ... Najbrž ste precej časa posvetili nadzorni shemi.

Drži. Igralnost je kralj, ki nadvlada vse ostalo. Dostopnost nam veliko pomeni, kajti prepričani smo, da niti najbolj spretnim igralcem ne prija manično krčenje prstov za doseganje nemogočih kombinacij tipk. Vsaka primarna sila bo vezana na enega od desnih gumbov na ploščku, medtem ko bo za naprednejše zadeve treba poseči po hrbtnih. Za osnovni potisk boš preprosto stisnil namenski knof, za 'unleashed' verzijo iste moči pa boš le-tega držal več časa. In tako dalje. Manipulacija objektov v 3D prostoru bo denimo eno od poglavitnih opravil in grdo bi bilo, če bi med tem početjem igralca obremenjevali z nadzorom.

Za konec naju zanima še, čemu med plaftormami, za katere ste najavili The Force Unleashed, ni peceja, ne wiija. Diskriminacija!

Razlogov za tako odločitev je več, toda ni izključeno, da se v bližnji prihodnosti Star Wars: The Force Unleashed ne pojavi tudi tam. Oziroma da PC in wii ne bosta kmalu deležna svežih ekskluziv iz LucasArtov. Potrpita, mlada padawana. Naj bo Sila z vama.



Po prizorih iz prikolice, pa tudi z zgornje slikice, velja sklepati, da ima skrivni vajenec posebno tehniko držanja svetlobnega meča. Taki detajli niso naključni, saj je stremenje ekipe k močnemu liku očitno.

TEŽKA MAŠINERIJA



Novi film o Transformerjih je s polnim zamahom napadel slovenska kina, zato je vedež o njih na mestu. Vendar pa se znova popularni Spreminjevalci niso vzeli od nikoder – so namreč le del pisanega fantazijskega nabora bojevitih orjaških robotov, katerih začetki segajo dosti pred 1984. Za krmilom enega takih, obdarjenega s sposobnostjo potovanja skozi čas, pisari Sneti.

Kako čudovita naprava je človeško telo! Njegove milijarde celic, združene v organe, kosti, mišice in kite, delujejo v mogočnem, ubranem sozvočju, ki se upravičeno zdi navdihnjeno od nadzemeljskega. Spoštovanje te mora prevzeti, najsi zreš v Scarlett Johansson ali usmrajenega norca na spletne frpje, v popolnost Michelangelovega Davida ali srednjeveške voščene poustvaritve korpusov, v Jet Lijevo sukanje pesti ali cmeravega novorojenčka. Navsezadnje je pred tabo višek naravne selekcije, ki mu pripadaš tudi sam.

A kako je taisto telo hkrati krhko! Odvisno je od občutljivega ravnovesja snovi in zahteva nemalo hrane ter vode – če ju ne dobi, v kratkem roku shira. Razjedajo ga mnoge bolezni, pretijo mu številne nevarnosti in na njem je super turbo veliko občutljivih točk, katerih že malo resnejša poškodba vodi v smrt. En sam dobro merjen kos pospešenega svinca, zabodljaj s svaljkom priostrenega jekla, celo but ob ud, in že je ta prevzvišena naprava le še velik kos mesošpeha, ki se nadeja črvje predelave. Samo prah, ki se urno v prah povrne.

Komu gre torej zameriti željo, da bi bil še vedno videti približno človeški, da pa bi bil namesto iz bioloških gradnikov narejen iz kovine? Ha, bvaha, bvahaha! Po prsti bi nezadržno lomastil z jeklenimi tacami, silovito stiskal pesti iz titana in grdo zrl skozi leče, vdelane v nezlomljivo lobanjo. Vendar se ne bi ustavil pri tem, da bi bil le pritlikava replika homo sapiensa. O, ne. Pel bi se v nebo kot stolpnica, z mogočnimi raketnimi motorji bi letal po vesolju, bil bi oborožen kot manjša armada ter še obliko bi spreminjal. In če se že v tako pojavno obliko ne bi mogel direktno preleviti, bi vanjo vsaj mogel sesti kot pilot in s tem nadzorovati nekaj nepopisno veličastnega. Nekaj, kar je od človeka, a človek ni več.

Nak, hotenja, da bi postal orjaški bojni robot, resnično ne bi mogel zasmehovati pri nikomer. Zlasti ne pri malih, šibkih, po drugi svetovni vojni v tla zbitih Japoncih, pri katerih se je ljubezen do kovinskih velikanov sploh začela ...

Čudni deček s pravim srcem

Dežela vzhajajočega Sonca po letu 1946 ni bila najlepši kraj na obli. Cesarstvo, ki je v Pearl Harborju tako pogumno naskočilo spečo beštijo ZDA in potem na krilih presenečenja še nekaj časa beležilo izdatne uspehe, je bilo kljub samurajski volji primorano poklekniti pred močjo razcepljenega atoma. Požgana mesta, stradajoči ljudje, uničen ponos – taka je bila slika poraženega imperija. Toda počasi se je država začela dvigati iz pepela, in sicer s pomočjo nekdaj glavnega sovraga, Amerike, saj je ta potrebovala gospodarsko-vojaškega zaveznika na drugi strani komunistične Kitajske ter še nevarnejše Rusije. Ključna beseda prenove je bila tehnologija in neznosno marljivi Japončki so se je oprijeli z vsemi štirimi. Ni minilo dolgo, da so zavzeli Zahod z lastnimi izpeljankami naprav, kot sta televizor in hifič. Če se ozrete po svojem domovanju, zlahka opazite posledice nindžarskega iztrebljenja večine ameriških in evropskih znamk, ki sega v šestdeseta leta prejšnjega stoletja.

Uresničenje sanj o tem, da bo tehnološki napredek Japonsko popeljal v novo dobo, je dal poleta tudi avtorski domišljiji. Tako je med naspidirane rižojedce leta 1951 treščila manga z naslovom Tetsuvan Atomu oziroma Mogočni atom. Njegov avtor je bil Osamu Tezuka, ki ga imajo za enega največjih imen japonskega stripa in je z mango Novi otok zakladov štiri leta pred tistim razvnel zanimanje splošne publike za slikovito pokracane liste. (Več o tem si lahko preberete v vedežu o mangah in animejih v Jokerju 92 ali pod id 453 na stranki.) Osrednji lik stripa Tetsuvan Atomu je bil pobič z robotskim telesom in človeškim srcem, ki je več kot le mimobežno spomnil na italijanskega Ostržka ter na superjunake iz ameriških stripov. Kako značilno za čas, ko so si Japonci rezbarili prihodnost z izboljševanjem tujih idej! Tetsuvan je bil postavljen v futuro, kjer androidi, se pravi roboti, ki so videti kot ljudje, bivajo v človeški družbi. Robotski malček nastane na željo učenjaka, ki izgubi sina, vendar se ta zave, da ga androidek ne bo mogel nadomestiti. Zato nenavadni otrok pristane v cirkusu, kjer se razkrije tako njegova sposobnost človeškega čutenja kot številne posebne moči. (Ako vas to spomni na Spielbergovo Umetno inteligenco, imate zelo prav.)



Simpatični Tetsuvan Atomu, udejanjen na podlagi Ostržka, je dal zaleta tako mangam kot animejem in orjaškim robotom. Tezuka je bil vizionar.

Dvigniti zmore nepopisno težo, prevajati na desetine jezikov, leteti, streljati iz vase vdelanega orožja, zaznavati slabe namene in še marsikaj. Tetsuvan se je izkazal za veliko uspešnico in ko so ga leta 1963 predelali v televizijsko obliko, je še dobil na priljubljenosti, tako da se je kmalu pojavil na Zahodu kot Astro Boy. Obdržal se je vse do danes – še v Jokerju 143 smo ocenili igro za GBA z njim v glavni vlogi, da o mnogih izpeljankah tako stripa kot risanke ne govorim.

Tetsuvan Atomu se v primerjavi z megatronskimi robotskimi kolosi današnjika morda zdi beden, brezzvezen, nenevaren. A prav ta lik je na Japonskem odprl pipo naklonjenosti do robotskih junakov. Šlo je za herojčka z izrednimi močmi in umetnim telesom, v katerem je utripalo človeško srce. To je bilo blizu japonskemu dojemanju samih sebe – majhni, a silni in hkrati čuteči – s čimer je mulček simboliziral vso državo. In obenem je Tetsuvan zabrenkal na struno, ki je brnela vedno glasneje: na tehnologijo. Japonska je vanjo vlagala več in več in nič čudnega ni bilo, da so se v mangah ter animejih začele množiti znanstvenofantastične teme, s Tetsuvanom na čelu. Roboti so bili pravi simboli dobrodušne tehnologije, ki bo omogočila dobo miru in razcveta v okrilju znanosti. Enačili so jih z upanjem.



Godzila je legendarni ožarčeni dinozaver, katerega ime je skovanka iz besed 'gorila' in 'kodžira', kar pomeni kit.

Do naslednjega koraka je manjkalo le še nekaj: rušenje miselnosti o majhni deželi, ki se hrabro, toda liliputansko upira večjim nasprotnikom. Čas je bil, da japonski imperij – vsaj v domišljiji – zopet doseže staro slavo. Čas je bil za nekaj, kar bo simboliziralo rast in kar bo zadostilo reku 'večje je boljše', ki je prišel od vplivnih vlagateljev Američanov.

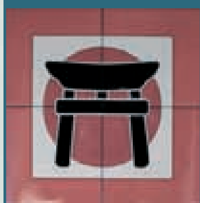
Čas je bil za super robota.

Novi zarod

Super robot je prišel nedolgo za tistim, ko je Tetsuvan Atomu razturil na televiziji v obliki risanke. Pisalo se je leto 1972 in v knjigarnah & papirnicah se je pojavila nova manga, naslovljena Mazinger Z (ma = demon, jin = bog), ki je brž anime postala. Mazinger Z je bil velikanski robot iz posebne snovi, ki ga sile dobrega uporabljajo za boj proti hudobnim kovinkotom dr. Pekla. Šofiral ga je preprost mladenič Kabuto Kodži, ki je z navezo svoje srčnosti in robotove silovitosti reševal svet pred vedno večjimi nevarnostmi. Najstniki so se zlahka poistovetili s Kodžijem, ki je hladni kovini dodal človeško dimenzijo, tako kot je bil leta pred njim Astro Boy najprej deček ter šele nato robotej. Brutalni raztur, ki ga je konzerva povzročala, je v srcih bralcev in gledalcev itak naletel na odobravanje, saj so se lahko poistovetili s tehnološkim čudesom, od katerega je bila odvisna prihodnost dobrih ljudi. Pri tem so imeli v možganih neizbrisne podobe kultne megazverine Godzile iz 1954, ki jih je pripravila na kiklopskost. Zelo važno pa je, da tedaj na Japonskem ni bilo ničesar podobnega Mazingerju, saj so bili roboti dotihmal upodabljani kot samozavedajoča ali napol zavedajoča se bitja, pogosto pod nadzorom ljudeka v rosnih letih z daljinskim upravljalni-

LJUDEK IN KOVINKO

Medtem ko so velikanski robotje na Japonskem prodrli v vse pore družbe, v Ameriki in Evropi niso dosegli take popularnosti. Ostali so omejeni na hobijaške navdušence, medtem ko so se njihovi človekoliki ustrezniki, se pravi stripovski nadheroji, kot sta Spider-man in Batman, razcveteli. Čemu? Razloge gre iskati v temeljni razliki med našim in japonskim pojmovanjem sveta. Zahodno razumevanje zaradi krščanstva in antičnih kultur postavlja v središče pozornosti človeka. Iz tega razloga so naši superjunaki ponavadi ljudje s hakeljcem, kot je neke vrste mutacija. Na Japonskem pa so običajne vsakovrstne entitete z nadnaravnimi sposobnostmi, od ožarčenega dinozavra Godzile do robotov. Ta ločnica med našo in japonsko kulturo izvira iz njihove religije, šinta, ki zapoveduje čaščenje duhov – kamijev. Svojega duha vsebuje ama vsaka živa in neživa stvar, od kamna prek drevesa in reke do čaplje ter Sonca (Amaterasu, hai – igralci Okamija že imate nekaj pojma o tem). Te duhove se v šintu prosi za pomoč, naklonjenost in podobo. Zategadelj ni nič nenavadnega, da velikanski robot izpade kot neke vrste kami.





● Bržda je bil Mazinger Z v osemdesetih na sporedu italijanskih TV-postaj, ki smo jih Primorci spremljali z versko vzhičenostjo. Desno figurica.



● Fasin univerzum BattleTech, v katerem bivajo 3D simulacije Mechwarrior, se je rodil kot namizna igra, iz katere so potem izšli špili, knjige in igrače. Škoda za zaton, saj je bilo izročilo nadvse podrobno.



kom v dlaneh. Nasprotno je Kodži svojega Mazingerja vozil, kot bi upravljal tank, avtomobil ali letalo. Ni treba opisovati, kako je to spodbodlo domišljijo otrok, ki hočejo privzeto upravljati z vsem, kar se premika.

Mazinger Z, ki je čez dobrih deset let v cenzurirani risankasti obliki dospel v Ameriko kot Tranzor Z (izvirni anime je vseboval dosti scen masovnega uničenja, sadizma in konkretnih namigov na seks), je ustvaril histerijo, ki se ni razkadila vse do danes. V razbeljenem vetru njegovega uspeha so vžgale številne superrobotske mangasto-animejske serije, kot so Mobile Suit Gundam (1979), Super Dimensional Fortress Macross (1982), Voltron (1984), Neon Genesis Evangelion (1995) in, da, Transformers (1984), če naštejem le par najbolj znanih. V taisti okvir spada tudi Slovencem bolj znani robotejski univerzum BattleTech, ki temelji na istoimenski strateški namizni igri iz štiriinosemdesetega in iz katerega je izšla serija računalniških simulacij Mechwarrior (in skopirani Sierrin Earthsiege). Uf, koliko ur smo prebili za Mechwarriorjem 2: 31st Century Combat, trojko in Vengeance!

Do 1977. je bilo televizijsko-papirnih robotskih serij na Japonskem dvanajst, sredi osemdesetih pa so štele že več kot štirideset primerkov. Vse po vrsti so širile izvirno temo super robotov, ki se borijo proti zlu, kakršnokoli to že je – najraje seveda v obliki rivalskih mašin, da je veliko pokalo in se smodilo. Tokijci so bili nanje povsem nori in so še vedno. A glavni razlog za njihov uspeh ni filozofsko odzvanjanje duha časa in ljudskih želja, temveč nekaj bolj konkretnega in posvetnega: navezanost na igrače.

Smernico je položil že Mazinger Z, ki je bil sam po sebi videti kot narisana igrača – in je kakopak to postal. Dobro, robotske figurice so bile na Japonskem prisotne že prej, vendar jih je bilo malo, bile so slabe kvalitete, cenene in v glavnem namenjene izvozu. Mazinger Z je bil tisti, ki je trend preobrnil, in sicer zahvaljujoč podjetju Popy, ki je leta 1974 razkrilo naprednega fizičnega roboteja. Dvanajst centimetrov visoki Mazinger je bil ulit iz trde cinkove zlitine, bil je razkošno pobarvan in je imel tako plastične izstrelke kot raketne pesti. Seveda je pomagalo, da ga je izdelovalec oglaševal, češ da je narejen iz fantazijske zlitine čokogin, iz katere je bil Mazinger Z v mangi. Itak, da ni bil, ampak figurinice so šle za med in odtihmal je bila malodane vsaka robotska serija, najsi je šlo za mango ali anime, povezana s tem, da se je v štacunah znašel kup ustreznih igrač. Še več, kravatarski premetenci so jih radi lansirali šele potem, ko so bili zadovoljni z dizajnom bojnih ropotuljic za v bejbi centre.

Velikan Bandai je prijem do popolnosti razvil z Gundamom, ki je na Japonskem nekaj takega kot tod okoli Vojna zvezd – kompleksna, zrela in epska saga o dobrem in zlem, katere izvirni fani so zdaj odrasli pobje in navdušenje prenašajo na svoje otroke, serija pa je v marketinškem smislu podlaga za trženje čuda robe, med katero prednjačijo akcijske figure. Ena redkih izjem je biblični Evangelion, ki si ga niso zamislili kot ladjo za prodajo igrač, marveč je to prišlo kasneje. Toda prišlo je vseeno, kajti kot vemo, je cekin ustvarjalne svobode gin.

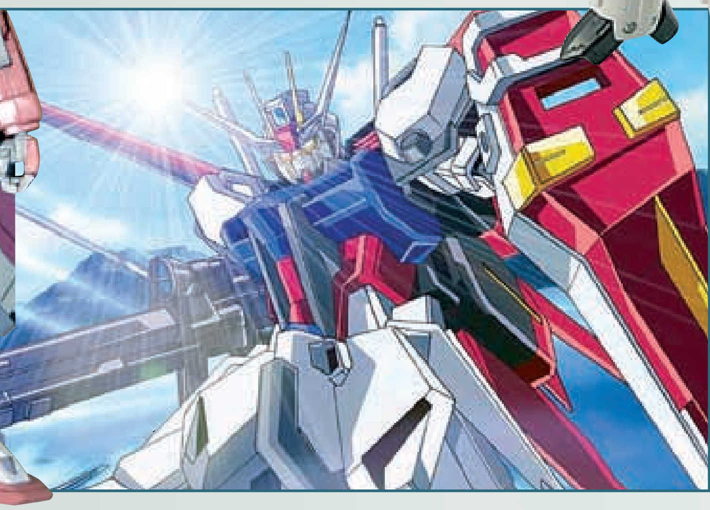


● Valkyrie je domoval v Macrossu, a se je po kravatarskih mahinacijah preselil med transformerje.



● Taka je podoba risane serije, ki je spremljala Transformerje takoj po lansiranju. He-Man je proti njej višek umetnosti.





● Gundam je eden najbolj dolgoživih, zapletenih, spektakularnih in odvrtkastih japonskih superrobotskih nizov. Lastnik Bandai ga fura kot pravo industrijo v malem.

Zavita pot do Transformerjev



Igračkarska plat industrije super robotov je tako šla z roko v roki s stripi in risankami. Dejstvo pa je, da jo je po zanimivosti marsikdaj presegla, saj je na trgu vladala grlorezna konkurenca, ki ni bila od včeraj. Navdušenje nad vsem mehaničnim je Japoncem lastno že dolgo in ga je moč slediti najmanj do preloma predprejšnjega v prejšnje stoletje, ko so na festivalih



Radio ni edini benigni predmet, v katerega se lahko predrugačijo Transformerji. Zdaj čakamo na model, ki se bo pretvoril v odmaševalnik sekreta.

gledalce navduševali karakuriji, zapletene avtomatizirane lutke, ki so jih poganjali urini mehanizmi. Da si privlekel pozornost kupca, si moral izgruntati nekaj res nenavadnega, nakar so sovragi to enostavno skopirali in te zaklali z lastno katano.

Firma Popy je s trdo ulitim cinkastim Mazingerjem Z že res naredila darmar in si zagotovila prednost nad prej aktualnimi godzilastimi pošastki iz mehke plastike ter gume. A konkurenti v obliki podjetij Bullmark, Clover in Takatoku so prežali, posnemali, parirali. Zahtevnost trga je bila gonilo napredka in če je Popy naredil korak z ulitimi kovinskimi roboti, je bila naslednji krik mode pozornost, posvečena podrobnostim. Več detajlov kot je imela igrača, bolj verjetno je bilo, da bo postala hit – to pa zato, ker so zmerom bolj zapleteni scenariji pred ekran in strip privlekli zahtevnejše gledalstvo. Otroke so dopolnili in marsikdaj zamenjali najstniki, ki so bili sitnejši in jih je bilo treba h kupovanju figuric privleči, saj denar pri njih iz žepov ni padal sam od sebe. Nakar je bilo treba upoštevati še tuji, ameriški trg, kamor so Osačani fantazijske robotske igrače jeli izvažati v sedemdesetih in ki se je takisto razvadil.

Da bi ostali v poslu, so izdelovalci besno dodajali elemente in rezbarili vedno bolj podrobne kalupe, dokler niso pri Takatoku Toys leta 1982 izgotovili naslednje prelomnice: robota, ki je spremenil obliko. To je bil Valkyrie iz televizijske serije Macross, ki je bil na videz letalo, podobno F-14, a je posedoval sposobnost, da se z obračanjem sestavnih delov transformira v roboteja in nazaj. Kajpak si mu moral pri tem pomagati, saj servo motorji niso bili ravno vsakdanji. Valkira sicer ni bila prva obliko spreminjajoča robotska igrača, bila pa je prva, ki ji je levitev uspelo izvesti, ne da bi žrtovala realističnost katerekoli oblike. Bila je orjaška uspešnica, saj so jih naredili več kot 1,27 milijona, žal pa ni zagotovila preživetja firme. Vsled prejšnjih dolgov je Takatoku zgodaj 1984. potonil in proizvodnjo oddal rivalu Bandaiju, ki se je lotil klamfanja lastnih inačic Valkire. Eno od njih je licenciral firmi Takara, ki je bila tesno povezana z zahodnim igračarskim velikanom Hasbrom, in ji s tem dovolil, da jo uporabi kot del nabora robotov Transformerjev ...



S temle artefaktom se osemletnik spremeni iz šolskega klovna v totalnega frajerja! Borih 50 evrov pa stane še robotska maska (zgoraj desno) za na fris, ki mu modificira govor in skrije deške poteze!

Takara ni domače ime, vendar je njena preteklost zanimiva; posebej zato, ker razvoj njihovih igrač pripelje do Transformerjev. V sedemdesetih je Takara zaslovela z domačimi verzijami ameriških vojaških lutk G.I. Joe, ki jim je bilo moč zamenjavati ude in so bile razpoznavne po prosojni koži ter mehanski notranjosti iz sijočega kroma. 'Henšin cyborgs' (preoblikujoči se kiborgi), kot so jim rekli, so botrovali nastanku serije Microman, ki ni bila nič drugega kot miniaturna verzija henšin kiborgov, iz te pa je nastal še bolj popularen niz Magnemo. (Ja, vem, dosti podatkov, ampak potrpite, Optimus Prime je tik za vogalom.) Toda Micromani oziroma Micronauti, ki so jim rekli v Ameriki, so se med caravanjem Magnema razvijali dalje in leta 1980 so jih začeli proizvajati v še manjši obliki, ki so ji rekli Diaclone. Figurice v njej so bile velike le dva centimetra in pol in same po sebi niso bile baš vznemirljive, vendar jih Takara niti ni prodajala kot take. Namesto tega so predstavljali samo pilote za večje robote ter vozila – to je bil prijem, ki izvira še iz Mazingerja Z, v katerega je Kabuto Kodži uletaval s svojo lebdečo furalico. Kmalu so ti nabori igrač rodili alternativno linijo, Diaclone Car Robot. To je bila škvadra nevelikih robotskih bojevnikov, ki so se – pod vplivom uspeha Valkire – levili v presenetljivo realistične športne avtomobile, tovornjake in letala. Takarin zahodni družabnik Hasbro je Diaclone Car Robote leta 1984 poslal na zahodni trg pod imenom Transformers in z njimi požel orjaški uspeh.



Mutacije deluks

Smisel Transformerjev je bil potemtakem tržni uspeh z igračo, šele nato je prišlo vse ostalo, od risanke prek stripov do filmov. Tako je velela jeklena kravatarska logika, temelječa na Gundamu, Macrossu in ostalih japonskih 'botih. V temelju je bila priljubljenost zadevic pričakovana: plastični Transformerji (nekaj modelov je imelo kovinske kose, a so jih ukinili) so bili zabavno majhni in kakovostno izdelani, zlahka so se levili med oblikama in ustvarjalci so si pri njih dali duška, saj niso postali le vojna mašinerija. Eden od njih, Soundwave, je recimo mutiral v kasetnik, v katerega si lahko zadegal mini transformerske kasete. Iiiii! K originalnosti je pripomoglo iskrivo sodelovanje med Hasbrom & Takaro: še danes prvi skrbi za like in svet, druga pa za tovarniško proizvodnjo. No, bistvo je bilo vseeno v mendrajočih, sekljajočih, ognjevitih strojih radostne destrukcije, ki so v deških glavah zlahka odvrgli okove realnosti. Tako se je vodja zlobnih robotov, Megatron, v prvi verziji transformiral v pištolo walther P-38 z namerilnikom vred, medtem ko je zaplenjena Takatokujeva Valkira znova postala lovsko letalo, čeprav je bazirala na seriji Macross. Pinjau med mulci na dvorišču še nikoli ni bil tako futurističen, če so le starci imeli dovolj $!

Ampak ker ni smelo biti nič prepuščeno naključju in je bil uspeh Transformerjev bistven za finance, se diretoreji niso zanesli samo na kvalite-



Windcharger je bil eden izvirnih Trasformerjev iz leta 1984, ki v posodobljeni verziji mutira v hondo S2000. Vsekakor eliten kovinko.

MEDIJSKA KRAJINA

Kot se za cekinmaherje spodobi, so se ob prihodu filma v štacunah znašli devedeji s 'klasičnimi' epizodami risane serije, ki je v ZDA tekla med letoma 1984 in 1987. Štela je kar 98 delov, takoj pa se vidi, da je bila dejansko namenjena desetletnikom in da ima danes bore malo vsebinske vrednosti, kaj šele izvedbene. Roboti v Bayevem filmu so v primerjavi s temile kompleksni do onemoglosti, ves poudarek pa je na pinjau-akciji, ki je videti prav patetična. Po nizki ceni je moč kupiti tako triuren izbor epizod na enem ploščku kot vso serijo na mnogo njih, vendar dvomim, da bi ob njej mogli pomilovalen nasmešek zatreti celo največji fani Transformerjev. Isto velja za animirani film iz leta 1986, ki je bolj kot ne rabil kot prehod iz druge v tretjo sezono serije in ga minirajo taisti felerji kot dotično – odsotnost vsakršne štorijalne in osebnostne globine ter okorna, zastarela izvedba brez umetniške vrednosti. Pač zadeve za denar.



to ogrodij. Po starem zgledu so dosti vložili v izmišljen svet, ki je otroško domišljijo razplamtel do nečloveških razsežnosti. V ta namen je šel Hasbro v španovijo z znano stripovsko hišo, Marvelom. Za začetek so se tam domislili nekaterih spremenjenih imen glede na Diaclone Car Robote: poveljnik dobre strani Convoy je postal ušesu dosti impresivnejši Optimus Prime, neseksi Police Car Fairlady Z je mutiral v Prowla, dočim se je neizgovorljivi Onebox Cherry Vanette spremenil v Ironhida. Vidite, kaj se je zgodilo? Nedomišljijska, tehnična imena iz japonskega izvirnika, ki so temeljila na modelih avtomobilov, so – heh – transformirali tako, da si se lahko z njimi povezal na osebni ravni. Roboti niso bili več kosi kovine, temveč osebnosti z rudimentarnimi, toda samosvojimi lastnostmi.

No, čudno bi bilo, če bi jih ne bi imeli, saj je marvelovsko izročilo segalo dosti čez imena. Velelo je namreč, da roboti pripadajo zelo stari civilizaciji iz temin vesolja. Njihov dom je bil planet Cybertron, ki je tedaj, ko se je življenje na Zemlji šele pacalo v prazgodovinski župci, že gostil Transformerje – samozavedajoča se



S takimle malimi drekci si ne prislužiš občudovanja, so pa kul za mimogredno darilo malčku. Ali sebi.

robotska bitja velike inteligence in izrednih spreminjevalnih sposobnosti. Toda Cybertron je bil vse prej kot kovinska utrdba: v njegovem srcu je ležala speča zavest, znotraj nje pa duša, stara kot vsemirje. Ves Cybertron je bil Primus, Gospodar luči, ki je Transformerje ustvaril zato, da bi se borili z njegovo temno verzijo, Unicronom. A v raju je čakala kača – Megatron je okoli sebe zbral somišljenike pod skupnim imenom Decepticoni in začel vojno na Cybertronu, uprli pa so se jim dobričine, ki so si nadeli ime Autoboti. Vodil jih je mogočni Sentinel Prime, ki je bil potomec prvega Prima; vsak od teh voditeljev ima v sebi Iskro, delec samega Primusa, in Matrico, ki daje novo življenje ter obnavlja staro. Kljub tej moči je Sentinel Prime padel in Matrix je prešla k naslednjemu robotu, ponižnemu uradniku Optronixu. Moč Matrice je slednjega transformirala v silnega zaščitnika Dobrega, Optimusa Prima, ki je nadaljeval tepež z Megatronom in njegovimi Prevaranti. Medtem ko je vojna besnela, so autobotski znanstveniki pogruntali, da se bo v Cybertron kmalu zaletel asteroid. Da bi ga prestregli, so ustvarili orjaško ladjo, The Ark, in jo s posadko Autobotov z Optimusom na čelu poslali uletavajočemu nebesnemu telesu nasproti. Toda kakor hitro so junaki odstranili asteroid, jih je napadel Megatron. Plovilo je med bojem ušlo nadzoru, preskočilo v drugo dimenzijo in padlo na Zemljo, na območje današnjih ZDA (ma ne!), kjer se je zakopalo globoko pod površje. Šele čez štiri milijone let je potres dovolj žoknil računalnike na Arku, da so se zbudili in začeli pregledovati okolico. Ker jim življenje, temelječe na ogljiku, ni bilo znano, so vskrali podatke o strojih ter začeli predelovati speče Transformerje, da bi znali spremeniti obliko: Optimus Prime v tovornjak, Bumblebee v Volkswagnovega hrošča, Ratchet v ambulantni kombi, Megatron v orožje ...



Optimus je v orenk verziji resničen polični okras.



Bumblebee, ki se je njega dni spreminjal v VW hrošča in ga nova licenca razdre v Chevroletov camaro, spoštljivo bulji v Allspark. Filmski Transformerji imajo več osebnosti.



Od tedaj do filma

Ni slabo, kaj? Ajde, ni Shakespeare, niti Lucas ali Gundam. Toda scenarij je odpiral mnogo poti in Marvelovi risci & pisci niso šparali s fantazijo. Transformerske igrače in obkrožajoči ostalnik so se pojile ene od drugega ter rasle. Na podlagi stripov in risank so nastajali novi modeli igrač, ki so iz robotov mutirale v najrazličnejše stroje ali pošastke, glede na dotične pa so si oblikovalci izmišljevali sveže štorije. Te so se včasih bolj skladale z izvirno rdečo nitjo, drugič manj, ampak fani so v tem kvečjemu še bolj uživali. Najprej je prišla prva generacija (1983 – 1990) in nato druga (1993 – 1995), potem sta uletela odvrtek Beast Wars (1996 – 2001) ter Robots in Disguise (2001 – 2002), nato verzije Armada (2002 – 2003), Energon (2003 – 2005) in Cybertron (2005 – 2007) ter za posladek ekskluzivno japonski Kiss Players (2006). Dotični se odvija v univerzumu, kjer Transformerje z energijo napajajo poljubi mladenk, igrače pa so namenjene sprevržencem, ki iz avtomatov vlačijo umazane spodnjice srednješolk. Brez heca.

Štanc-mašina je vsekakor zalaufala. Hasbro, Takara in Marvel so na papirju, zaslonih oziroma konkretnosti ustvarili gavnarske Dinobote (Grimlock, Sludge, Slag, Swoop, Snarl), inženirske Combinerje (Devastator, Hook, Bonecrusher, Scrapper, Mixmaster), preoblečene Pretenderje (Cloudburst, Bludgeon, Bombburst), prazgodovinske Maximale (Cheetor, Rhinox, Dinobot, Rattrap, Airrazor), še bolj strojne Vehicone (Jetstorm, Thrust, Tankor, Obsidian). Dodali so ultimativnega zlobnjaka Unicrona, ob katerem je Megatron videti kot pišče malo, in pokvarjeno raso Quntessone, se dotaknili prejšnjih Primov, kot je Powermaster Prime ... Brez trohice slabe vesti so skozi stripe, risane serije ter filme razcepljali, dopolnjevali in zopet,



Destrukcija je eden ključnih elementov Bayevega filma, zlasti impresivno pa je detajlno sestavljanje robotov. Ne, ciljna publika ni več rosno mlada deca!

posrečeno ali ne, združevali štorijalne loke, Transformerje tlačili v vsemogoče okolice ter kovali alternativne univerzume, vse kajpak v interesu novih in novih inačic igrač, ki so neusmiljeno polnile štacune. Vsakič so malo predrugačili stare favorite in dodali prišleke, ki jih je bilo treba pokemonasto zbirati. Za robote, ki so stali po nekaj deset dolarjev, si lahko zmetal premoženje.
Aktualni igrani film v Spielbergovi produkciji in režiji Michaela Baya je tako le eden v vrsti elektrošokov, s katerimi Hasbro, Takara in družabniki blagovno znamko vedno znova obujajo k življenju. Le da je trud tokrat vsesvetoven in so roboti z vso silo dosegli tudi Slovenijo. Po stari navadi so izvirno štorijo namlatili s palicami za baseball in opazovali, kaj pade ven: v tej verziji Megatron naš planet doseže že dosti prej, Optimus Prime in kompanija ob kritičnem času prihitijo na pomoč Zemljanom, vse pa se suče okrog skrivnostnega talismana Allsparka v obliki matrične kocke, ki daje ter jemlje življenje. Te spomni na Primusa in njegove Iskre? Ni isto, ampak seveda te. Biznismeni so preoblikovali stare in ulili nove igrače, ki so ob pravem času preplavile trgovine, podpisali pogodbe z izdelovalci avtov ter odprli blagajno. Hkrati so naredili pametno potezo, saj s filmom niso ciljali na deco, temveč predvsem na najstnike, ki obožujejo bum-tresk in xbox 360 (prisoten v njem!), ter odrasle fane, ki jih gane večja človeškost kovinskih orjakov. Nasvet je še vedno, da si film oglejte, saj z vizualnega stališča seka. Res pa je, da ga ni težko videti kot enega temeljnih kamnov že kar tradicionalne oživitve transformatorskih igrač, v veliki meri podrejenega zaslužku. Tako kot pri Mazingerju Z, Gundamu, Macrossu in številnih drugih podobnih projektih ...



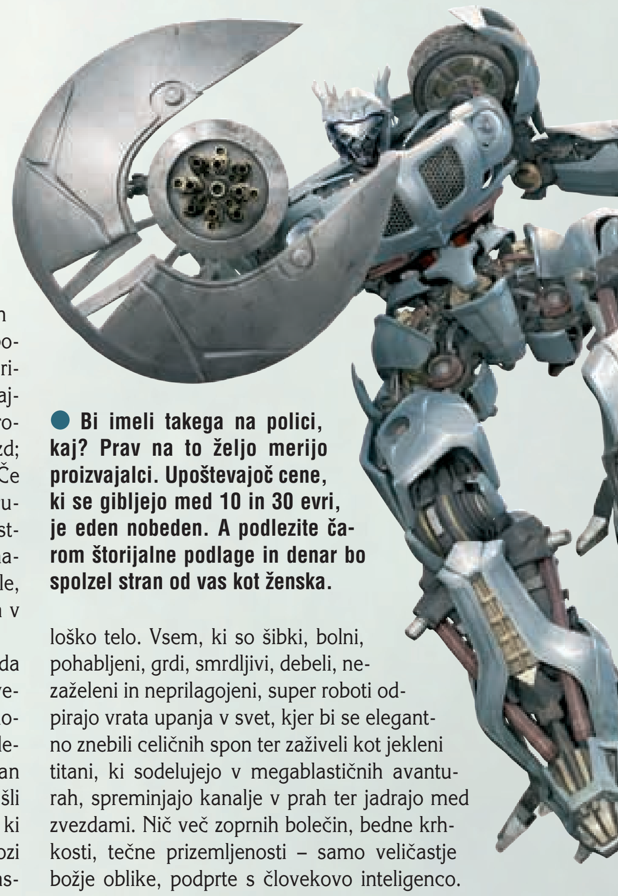
3D igra s kartami? So Wizardi naredili ZF-holograme?! Jok, intrigantni naslov pomeni le, da iz posameznih kart sestavljaš modelčke obeh sprtih strani, nakar z njimi zgaziš nasprotnika. Zvito, ni kaj.



Kajpak so bili Transformatorji deležni številnih igrarskih verzij, a kljub vedrim napovedim se za spodobno ni izkazala niti ena od štirih ali petih. Še najmanj zadnja, filmska, ki so jo zaštrikali pri Traveller's Tales (ocena: 41). Se vidimo pri naslednji!

Konec otroštva

Romantike pri super robotih, kamor spadajo Transformerji, torej ni. V osnovi gre za robusten posel z igračami, ki jih tako Japonci kot ameriški posnemovalci raz otroško-najstniška grla pehajo s pomočjo bolj ali manj dodelanih znanstveno fantastičnih štorij. (Trendu se je podredil celo Lego z Bionicli, ki jih spremlja napol kuhana, polinezijsko navdihnjena štorija.) To ni biznis, kjer bi najprej imeli zgodbo in nato robo, tako kot pri Vojni zvezd; ne, povečini je obratno. Če pri Jokerju nenehno strupenjačimo glede nategunstva založnikov in stalno enakih iger, kaj bi zganjali šele, če bi bili revija, usmerjena v robotske ropotuljice!
A hkrati je težko zanikati, da je na teh robotejih nekaj veličastnega. Tako kot so mogočneži pred več kot petdesetimi leti skozi Tetsuvan Atoma in Mazingerja Z našli zavetje v japonskih dušah, ki so hrepenele po miru skozi znanost in novem veličastju potolčenega imperija, tako zdaj navdihujejo slehernika, ki črti svoje biološko telo. Vsem, ki so šibki, bolni, pohabljeni, grdi, smrdljivi, debeli, nezaželeni in neprilagojeni, super roboti odpirajo vrata upanja v svet, kjer bi se elegantno znebili celičnih spon ter zaživeli kot jekleni titani, ki sodelujejo v megablastičnih avanturah, spreminjajo kanalje v prah ter jadrajo med zvezdami. Nič več zoprnih bolečin, bedne krhkosti, tečne prizemljenosti – samo veličastje božje oblike, podprte s človekovo inteligenco. Vse to je ujeto v na videz smešni plastično-kovinski figurici, ki ždi na polici. Kdor tega ne vidi, ni vreden, da ga zgazi buldožerski Bonecrusher.



Bi imeli takega na polici, kaj? Prav na to željo merijo proizvajalci. Upoštevajoč cene, ki se gibljejo med 10 in 30 evri, je eden nobeden. A podlezite čarom štorijalne podlage in denar bo spolzel stran od vas kot ženska.

MOČ ROBOTA V TVOJIH ROKAH

Čeprav se dogajanje v sodobnih igrah iz vozil in naprav vedno bolj seli v človeške roke – stalno igramo komandose, šunjarčke in podobne, vse manj pa tanke, letala ter robote – je špilavska preteklost bogata z vehikularno-tacarsko akcijo. Podalpskega življa so se najbolj dotaknili zahodnjaški Mechwarriorji iz devetdesetih, ki so temeljili na Fasinem namiznem svetu Battletech. Njih popularnost ni nič čudnega, saj je šlo za napredne igre, v katerih si občutil vročico spopada v kompleksni jekleni beštiji, ki ji je bilo treba uravnavati gibanje, orožja ter sisteme in paziti na pregrevanje. Nisi le gledal, temveč si pilot dejansko bil. Niz je segal od leta 1989, ko je izšel Mechwarrior 1, do Mercenaries iz leta 2002, nakar so ga opustili. Starejši se prav tako spomnijo Dynamixovih simulacij iz serije Metaltech, kot sta Earthsiege in Starsiege.
Dosti plodovitejši na tem področju so Japonci – itak, saj gre tam še za eno plat dobičkonosnega posla z igračami. Svoje špilavske odvrtke so dobile mnoge licence, znane iz štacun, zlasti Gundam in Robotech. Gundam je bil poleg stalnih enoigralskih tamanjenj deležen celo lastne spletščine, UniversalCentury.net Gundam Online, in v svoje barve prebarvane edicije playstationa 2. Zraven teh pa lomasti še na kupe iger, ki so vzpostavile lastne, predvsem digitalne robotske univerzume. Geekovska firma From Software že več kot desetletje fura svet Armored Core, Square se trudi s Front Missionom, Konami je poskusil z Ring of Red, Capcom s Steel Battalionom (tu si konzerve vodil s posebnim joystickom, smrt pa je pomenila izbris shranjenega položaja), Sega z Virtual On: Oratorio Tangram, medtem ko je največ Slovenčkov verjetno zdrmal zasanjani Zone of the Enders. Navsezadnje je super robot v središču pozornosti tudi v kultnem nizu Metal Gear Solid, kjer odraža tako strah pred vnovično jedrsko katastrofo kot upanje na tehnološko gnano prihodnost. Jep, se čisto poklapa!







Majhni prigrizki so lahko zabavni, vendar ponavadi ne nasitijo dovolj. Zakaj bi se zadovoljili z ugrizom ali dvema, če lahko dobite ves umski obrok? Za šporhetom je glavni kuhar Quattro.

Predvidevam, da ste s prejšnjemesečnimi kulinaričnimi nasveti očarali kako dekletce, šli na par zmenkov, se mečkali v kinu – in nastopil je čas, da jo povabite k sebi ter s svojimi mad skillzi razmerje speljete v bolj penetrativne vode. Nocojšnja tema je torej ...

Romantičen večer zanjo

Prva težava je seveda prostor. Tisti kerlci, ki se lahko ponašate z lastnim stanovanjem, ste absolutni zmagovalci. A bati nič, razmajana študentska sobica je lahko čisto dovolj in cimri so ponavadi razumevajoči. Ne boste verjeli, tudi starše se da za kak dan spraviti v toplice ali vsaj na maraton Gospodarja prstanov, da imate bajto zase. Če denarja za tovrsten podvig nimate, ste itak premladi, da bi punci delali romantične večere, zategadelj ta vedežnik spravite za nekaj let. Prišel bo prav. Itak pa srednješolke romantike ne potrebujejo.

Kaj storiti z bivanjskim prostorom? Za začetek ga očistite. Vsi samci živimo v brlogih, to je dejstvo. Škatle od pic, umazana posoda in prepoteni kosi obleke tako na tleh kot po foteljih ter na lestencu nam dajejo pridih domačnosti. Tega verjetno ne boste prebrali drugje, ampak je res: svinjarijo imamo z namenom – tako markiramo svoj teritorij. Dedci s spucanim stanovanjem imajo bodisi dovolj denarja za čistilko (ker nonstop vlačijo k sebi babe), bodisi so pedri. Toda ker sodobne ženske svinjarija ne rajca, bo treba spodkidati vsaj najnujnejše. Pomembno: s čiščenjem ne pretiravajte. Pobrišite prah, posesajte, vrzite cunje v pranje in odnesite smeti. Samsko stanovanje mora še vedno dajati videz sproščene neurejenosti, drugače se lahko oglasi gay alert ali, kar je še huje, slutnja, da ste že zasedeni! Tega pa ne želimo, mar ne? Verjetno je odveč pripomniti, da očistite tudi sebe. Svinjsko stanovanje je še opravičljivo, smrdljiv dedec pa nikakor. Ko spodkidate, lahko pripravite mizo. Splača se investirati v soliden prt, eno ali dve svečki (nikoli mi ne bo jasna ta obsedenost žensk s svečami!) in rožico (rdeča vrtnica bo okej, bela malo manj, lilije so za pogreb). Karkoli več je pretiravanje. Prav tako ga ne srat s kakimi dišečimi palčkami. Kljub nasvetom 'strokovnjakov' vonji po rožmarinu, vaniliji ali karkoli že je trenutna popularna dišava ne spodbujajo spolne sle. Prej bodo dali deklici misliti, da želite odgnati vonj po mamilah ali crknjeni podgani (mimogrede, če stanovanje dejansko zaudarja, kot bi v njem nekaj crknilo, je raje ne pripeljite noter).

In zdaj k najpomembnejšemu: kaj boste dali na mizo? Glede na to, da smo dedci neupravičeno oklicani za slabe kuharje, si je pametno dati duška. Vendar ne skušajte eksperimentirati z nečim, česar niste pripravili še nikoli! Na tujih spletnih straneh za romantiko strašno radi priporočajo pašto v najrazličnejših oblikah. Ne razumite me narobe, špageti in makaroni so dejansko stvar, ki jo zna pripraviti vsak in je hudo dobra, pa cuzanje kakega dolgega primerka se lahko konča v poljubu. Vendar si take misli izbijte iz glave. Težava pašte je ravno v tem, da jo zna napraviti vsak. Prav tako odmislite kake pice s klobaso presenečenja(tm)! To ne deluje več niti v porno filmih. Najbolje je vedeti, kakšno hrano deklica zelo rada konzumira, načeloma pa ne morete zgrešiti z ribo, piščancem ali puranom (prsi, jasno; punce ne marajo kože in kosti). To so lahke, nemastne jedi in ker ne poznam ženske, ki ne bi štela kalorij, boste s tem gotovo pridobili piko ali dve. Eden mojih najljubših receptov je pečenje v alu foliji, s katerim je bore malo packanja. Pač vzamete meso, ga začinite (sol, grobo mlet poper, par kapljic limone, malo vegete, vejica rožmarina) zraven nasujete krompir (najboljši je mlad, lahko ga tudi narežete malo bolj na debelo kot pomfri), dodate stebelce zelene ter vse skupaj vržete na alu folijo. Prepognete, zavihate robove in marš v pečico. Kako kul je, ko pred njo postavite povštrček presenečenja! Seveda lahko scimprate nekaj čisto svojega. Vseeno se izognite očitno spolni hrani kot so ostrige ali pretirano falična zelenjava. Ne pozabite na solatko s kakim jogurtovim prelivom (spet manj kalorij!), medtem ko lahko sladico brez greha kupite v lokalni slaščičarni. Pa pijača? K naštetemu mesu spada suho ali polsuho belo vino. Raje izberite polsuhega, ker imajo punce v alkoholu rade več sladkorja. Renski rizling in sauvignon sta dobri izbiri, za kasneje kak rumeni muškat. Kaj pa po večerji? V filmih vidite, kako modeli ponavadi gladko vklopijo muziko, po možnosti kakega Sinatro, Deana Martina ali Barryja Manilowa, in dekletce potegnejo v romantičen ples. Ne poskušajte s tem, ker se boste bržkone opekli. Ples je namreč stvar, ki je najbliže seksu, zato morate biti RES prepričani, da bo punčara takoj želela zlesti med rjuhe ali vas celo povaljala na preprogi. Boljša izbira, vsaj če imate to možnost, je kak primeren film. Ni nujno, da gre za babjega, vendar ne morete zgrešiti s klasikami tipa Moulin Rogue, Big Fish ali s čimerkoli, kar vsebuje Johnnyja Deppa (Edward Scissorhands, Chocolat, tudi Pirati s hribov). Ob tem poskrbite, da se bosta malce stiskala in da ne boste delovali preveč zdolgočaseno. Kak poljubček v primernem trenutku in globok pogled v oči pred tem, da se počuti ljubljeno, peljeta do zanesljive zmage. Aja, kateri je primeren trenutek? Morali se boste naučiti prepoznati posebej žalostne, stresne ali drugače čustvene točke v tovrstnih filmih. Namig: ponavadi se, vsaj v babjih filmih, zgodijo petnajst do dvajset minut pred koncem, ko se parček skrega. V takem trenutku ji s to gesto daste vedeti, da vi česa takega ne bi nikoli storili.

Ponovimo: najmočnejši afrodiziak za pripadnico nasprotnega spola je, da se počuti ljubljeno. Če ste vse storili prav, uspeh skorajda ne bi smel izostati. Ker pa so ženske samosvoja bitja, vedno obstaja drobec možnosti, da boste izviseli. V tem primeru ne napravite scene. Še naprej bodite popolni, pokličite ji taksi, pospremite jo do vrat avtomobila, zahvalite se ji za krasen večer (pomembno: ona je tak večer napravila vam, ne vi njej) in podobno. V devetih primerih od desetih bo imela slabo vest in se vam čez dan ali dva oddolžila z obrestmi. Če tega ne stori, je prasica in jo izbrišite iz imenika. Ampak nikoli, zares nikoli ne naredite iz tega scene (besni telefonski klici, javni prepiri ...)! Če jo, boste izpadli prasec vi, ne ona. Babe neskončno rade opravljajo, zato je bolje, da imajo v zobeh njo, ne vas. Kot žrtev nesramnice boste na ugledu kvečjemu pridobili (in nove posteljne kandidatke bodo prišle kar same!), kakor se to sliši neverjetno.



Ženska torbica ima dva predala. V enem je potrdilo, da lastnica ni kura, v drugem pa koruza.

www.smrklja.si

Naj najstniški portal



TESTI

Te zanima, kakšna si v ljubezni, kaj si bila v prejšnjem življenju in kaj si fantje mislijo o tebi?

Reši test na www.smrklja.si





LOVE LIFE

Bi rada vedela, kako ga osvojiti, da bo rekel »da«, ali pa te zanima tistih 5 stvari, za katere fantje želijo, da bi jih vedela?

Odgovore najdeš na www.smrklja.si

TRIČ TRAČ!

Kdo je zaljubljen, kdo v težavah in o kom se trenutno največ govori?

Najbolj vroči trači Hollywooda so na www.smrklja.si



MODNI TRENDI

Te zanima, kakšne kratke hlačke obleči, da bodo polepšale tvoje noge, ter katere barve, motivi in vzorci so trenutno »in«?

Preveri na www.smrklja.si



Ne pozabi pa tudi na redni tedenski horoskop in veliko nagradnih iger, kjer te vsak teden razveseljujemo z lepimi nagradami!

"Duke, I am your father."
- Fafnir, mamojebni Mechwarrior

Sem jako vesel, da se vsaj en mesec v letu slap iger upeha in da na Jokerjevih straneh ne prevladujejo opisi. Ne zato, ker bi mi šli špili na jetra, ampak da pisci zadihamo ter se preizkusimo še v čem drugem kot kritiziranju novih in novih digitalnih drkov. Reči moram zategadelj, da sta bili tale druga polovica julija in prva avgusta balzam, saj smo se mogli dosti bolj kot sicer posvetiti raznoraznim fičrom, ee, daljšim člankom z razgibanimi tematikami. Naštevati mi jih ni treba, saj jih vidite sami.

Toda ravno iz tega mnoštva besedil, ki se iger tikajo le ohlapno ali sploh ne, je naposled izšla krepko špilavska misel, ki rabi kot poanta tega podlestvinčnika. Porodilo jo je dvoje snovi: na eni strani super roboti iz članka Težka mašinerija in na drugi Vojna zvezd, katere tridesetletnico obeležujemo z raportom s smenja Celebration Europe v Londonu. V dolgo založenem, šele pred kratkim odkritem intervjuju, ki je v celoti objavljen v knjigi The Making of Star Wars, George Lucas davnega leta 1975 pove, zakaj je pravzaprav spisal tak scenarij, kot ga je. Takole pravi: "Od nekdaj sem bil navdušen nad vesoljskimi avanturami, romantičnimi pustolovščinami. In ko sem končal s snemanjem Ameriških grafitov, sem se zavedel, da je bore malo novih filmov namenjenih mladim ljudem med dvanajstim in dvajsetim letom. Ko sem bil sam te starosti, so bili za nas narejeni praktično vsi filmi. Zavedel sem se, da, odkar je crknil vestern, za mladino ni več mitoloških fantazijskih filmov, kot so bili tisti, s katerimi sem zrasel jaz – vesterni in piratski filmi, Errol Flynn in vse to. Kar nekako so zamrli in jih ne delajo več, nakar so zatemnitev doživeli še na televiziji. Vse, kar imamo danes, so kriminalke in trde drame."



Čemu navajam bradatega Jurija? Zato, ker so v moji blontni buči med pisanjem o robotejih Lucasove besede nenadoma klapnile in se izkazale za resnične. Resda v smislu, ki ga možak verjetno ni predvideval, ki pa zato ni nič manj prodoren. Tako kot je režiser pred dvaintridesetimi leti ugotovil, da se je filmska industrija odtrgala od nekdaj priljubljenih žanrov in zaplula v manj tvegane ter razgibane vode, lahko jaz danes isto pripišem klamfalcem iger. Razlika je le v tem, da dočim je George objokaval crkot vesterna in piratije, morem jaz bridke solze točiti na rovaš vsega velikega in mehanskega. Ozrevši se ne tako daleč nazaj, smo na veliko igrali simulacije letenja, glede manka katerih sem na tem mestu že jamral. Vendar te niso edina žrtev tranzicije. Takistno so se poslovile robotovščine, tankovščine, 3D vesoljščine, futuristične dirkačine in nasploh malodane vse, kjer sediš v neke sorte bojnem stroju. Včasih smo imeli pri naj igrah leta kategorijo, ki se je tikala prav slednjih. Nimamo je več sploh.

S prstom pokazati na enega samega krivca je kajpak jalovo početje, saj je tak fris igrarske krajine posledica več dejavnikov. Eden je bržda ta, da je splošna medijska pozornost kar naenkrat usmerjena na ameriške vojake v Afganistanu in Iraku, zato morajo igre to odražati. Saj vidite, da nenehno igramo komandose in inflitratorje, ki na rambovsko prozorne načine v virtualnem prostoru rešujejo svetovne krize. Glede na to, kako vse skupaj vodi Bush, ima v omari gotovo skrit xbox 360. Prav tako se je s prodorom iger v mainstream zgodilo, da je folk vedno bolj nepotrpežljiv in nima časa študirati debelih priročnikov. Želi, da vse zapopade nemudoma, in če tega ni sposoben, se namrdne ter negativno vpije na forumih.

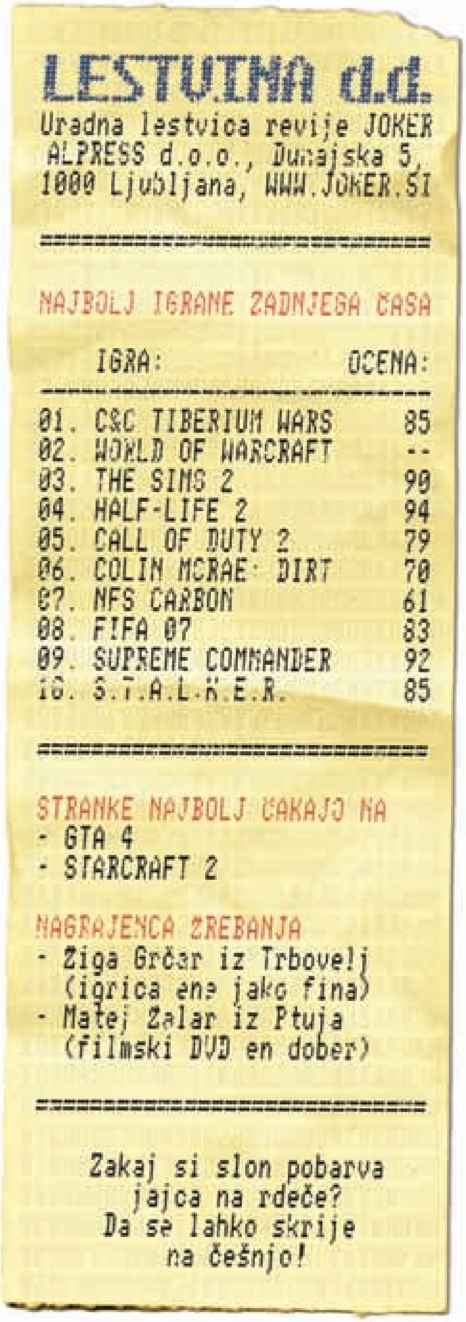


Princeso Leio čislamo, a nismo ziher, da bi si jo želeli videti v taki opravi. Bila so namreč sedemdeseta in grmičevje je bilo bujnejše kot tole tukaj.

K tej širši sliki naj si drznem dodati še svojo hipotezico, ki za spremembo jemlje na piko meni tako ljube konzole. Saj so to res nadmočne naprave, ki ti dajo ničkoliko zabave za relativno majhen denar. A po drugi strani znajo biti ravno njihovi ploščki z omejenim številom gumbov krivi za zaton resnejših bojnih simulacij. Gumbov je pač toliko, kolikor jih je, se pravi s klikotnima gobicama vred dvanajst plus digitalni križec, medtem ko jih ima tipkalo skoraj desetkrat toliko. Zdaj pa priredi kontrolno shemo, da bo kljub tej stisnjenosti obdržala globino!

In tako namesto potomcev Thanatosa drgnemo sinove Duka Nukema ter čakamo na svojega Georga Lucasa, ki bo vrgel Sizifovo skalo v mlakužo in jo razburkal tako, da nikdar več ne bo enaka. Dočakajmo ga čim prej.

Sneti



LESTVINA d.d.
Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. C&C TIBERIUM WARS	85
02. WORLD OF WARCRAFT	--
03. THE SIMS 2	90
04. HALF-LIFE 2	94
05. CALL OF DUTY 2	79
06. COLIN MCRAE: DIRT	70
07. NFS CARBON	61
08. FIFA 07	83
09. SUPREME COMMANDER	92
10. S.T.A.L.K.E.R.	85

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA 4
- STARCRAFT 2

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Žiga Grčar iz Trbovelj (igrica ena jako fina)
- Matej Žalar iz Ptuja (filmski DVD en dober)

Zakaj si slon pobarva jajca na rdeče?
Da se lahko skrije na češnjo!



NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. NFS CARBON (PC)
02. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
03. THE SIMS 2 H&M GAY (PC)
04. THE SIMS 2 SEASONS (PC)
05. GRAN TURISMO 4 (PS2)
06. CODE OF HONOR (PC)
07. TEKKEN 5 (PS2)
08. NFS CARBON (PS2)
09. WRC RALLY EVOLVED (PS2)
10. HELL IN VIETNAM (PC)

Sponzor naj prodajanih:
BIG BANG

Civilization 4: Beyond the Sword

Firaxisovci se niso kar tako ustili, da bo drugi dodatek za Civo 4 največja razširitev v seriji. Ne verjamete? Poglejmo. Najprej so tu novi vohunski svetovalec in bolj informativni pregledi diplomacije, pri katerih naletimo na edino slabšo stran dodatka, to je površno sestavljene zaslone s ponekod razvlečenimi grafikami in razmetanim tekstom. Na srečo prinašajo koristne podatke, ki jih bo znal pridoma uporabiti vsak veteran, čeravno bo zaradi ogromne količine postavk začetnikom vse skupaj še manj jasno. Špijonaža na drugi strani prinaša boljši vpogled v dogajanje na sosedovi zelenici. Drsniku za kulturo in znanost se je pridružil proračun za vohljanje, ki ga lahko razporedimo med poznane narode. Če ustvarimo več tovrstnih točk kot nasprotnik, bomo z vedno ugodnejšim razmerjem dobili vpogled v njegovo vlado, raziskovanje, ozemlje in na koncu mesta. Poleg tega je moč z vohuni izvajati konkretne naloge, od zastrupljanja vode do kraje tehnologij, kar prinaša novo alternativo za svetovno nadvlado.



Nove vojaške enote sedanjosti dodatno zapletejo osvajanje, saj zdaj proti vsaki enoti, tudi tankom, obstaja primerna obramba.

Poudarek na moderni dobi iz naslova gre predvsem na račun korporacij, ki nadomestijo dotlej izpeta verstva, na igranje pa vplivajo s svojevrstnimi lastnostmi. Za vsako od sedmih multinacionalk potrebujemo ustrezno znanje in znano osebnost, ki v enem od mest postavi sedež podjetja. Širitev v ostala mesta sicer prinese zajeten vir cekinov v glavni štab, a hkrati občutno ocarini zunanje poslovalnice. Zatorej smisel ni v brezglavem daljšanju verige, temveč v različih bonusih, ki jih za zapravljen prihodek pridobi mesto z novo trgovino. Če so ti recimo soigralci pokradli vso nafto, lahko Standard Ethanol iz riža, koruze ali sladkorja ustvari gorivo za grajenje najboljših vojaških enot. In če si ujet na otoku le s kupom smrdljivih rib, ti Sid's Sushi občutno nadomesti manko rodovitne zemlje. Tako se lahko z ustvarjanjem velikih ljudi in zbiranjem odvečnih surovin pozno v igri še vedno zavihtiš na vrh lestvice.



Zrakoplovi so poleg padalske pehote najbolj brcoritne enote dodatka, zelo uspešne pri morski obrambi.

Novih civilizacij je deset, plus šest novih voditeljev za stare, a so nekam mlačne sorte (biti Nizozemec ali Portugalec pač ni izpolnitev divjih sanj). Bolj navduši kopica svežih zgradb in čudes, ki prinesejo nadaljnje možnosti za specializacijo mest, od carin in javnega prevoza do kipov z Velikonočnih otokov in Jezusa nad Riom. Posebno mesto nosi Apostolska palača, saj deluje kot zgodnja oblika Združenih narodov in diplomatsko povezuje narode na matičnem kontinentu, z novimi resolucijami vred. Takisto razširjen je vojaški nabor, posebej občutno glede mornarice in najmodernejših sejalnikov smrti.

Vizualno in igralno je poudarjena vesoljska zmaga, za katero lahko, tako kot v Civ 2, zgradimo manjše število kosov ladje, a zato potovanje traja dlje. Spolirali so še kup malenkosti, od katerih je vsekakor najbolj všečna povečano število potez, da se malce več časa mudimo v starem veku in razvijemo pet dodatnih iznajdb. Našteval bi lahko še in še: naključni dogodki in naloge, sprememba mest na novem kontinentu v kolonijo, kupovanje mest in enot pred začetkom, zamaknjenim v poznejši del, utrdbe s prednostmi, podobnim mestom, lasten videz zgodnjih enot, novi generatorji sveta ... In še ostane nekaj posebne omembe vrednega. Naprednejša podpora prirejanju iz prejšnjega dodatka je rodila gorečo skupnost moderjev, ki so za Beyond the Sword ustvarili nepredstavljivo raznolike scenarije. Kaj scenarije, skoraj samosvoje igre! Moč se je iti galaktično osvajanje, kjer mesta zamenjajo planetarni sistemi; vojaški strategi bodo orgazmirali ob natančno poustvarjenem dogajanju med drugo svetovno vojno; za konec pa se lahko znova in znova preizkušaš v doseganju zgodovinskih ciljev, kjer moraš določeno civilizacijo, umeščeno v resnično kolo zgodovine, rešiti pred znano usodo ter nadvladati tam, kjer je pravim vladarjem spodletelo.



Kljub bolj informativnim zaslonom je vohunski del daleč od popolnosti. Najprej je površno oblikovan, nakar je dodeljevanje vohunskih točk med nasprotnike, zlasti ko jih je veliko, bolj muka kot radost.



Kaj dela tu slika iz Galactic Civ 2?! Ha, gre za mod Final Frontier, eno od obilice spoliranih pridodanih modifikacij.

Onkraj meča je moraš-imeti dodatek, saj kljub nekaterim ostrim robovom v vmesniku nemalo razširi strateško plat in bo pogodu vsem, ki se še niso naveličali obračanja potez. Edino začetniki se najprej izvežbajte na osnovni verziji, saj vas zna kompleksnost te razširitve prej odgnati, kot vas dodatno prikovati pred računalo.

Retro zamenja rezilo za pisalo in obnori svet z verigo hitre svinčene prehrane.

80 strateško pomembne korporacije ✔ sveže zgradbe in enote ✔ raznoliki scenariji ✔ nezloščeni pregledi ✖

Firaxis / Take2 — natlačenka 169

Star Wolves 2

Skorajda ne mine mesec, da v Jokerju ne bi zabavljali nad vzhodnoevropskim špilom. Ne zato, ker bi nam bratje Slovani šli na vranico ali ker jim ne bi privoščili uspeha. Nasprotno. A ravno njihovi naslovi so tisti, ki nas pripravijo do najbolj mastnega kletja. Lep primer je Star Wolves 2, naslednik v Zeljelandu uspešnega prvenca in izdelek ruske skupine Xbow Software. Špil, ki se umešča med trirazsežne vesoljske strategije s frpjskimi elementi in spomni na Homeworld, je idejno ter zasnovno kot piš svežega alpskega vetrca v peklenski vročini. A žal kot toliko babuškastih iger pogrne na produkcijski ravni.



● Vesolje je za razliko od nekaj zadnjih sorodnih iger dejansko trirazsežno.



● Lovci se razlikujejo po namembnosti, zato ni takega, ki bi bil najboljši v vsem.

Temu navkljub ne gre za čisto zgrešeno zapravljalo časa. Igro rešujejo odlični temelji in hiter, zabaven tempo napredka. Kot vodja skupine zagrizenih vesoljskih najemnikov haraš širom vsemirja in tamaniš nepridiprave. Koga slednji vključujejo, se v veliki meri odločaš sam – v kampanjskem načinu te nekaj misij postavi pred izbiro strani, dočim v prostem modusu omejitev ni. Tako se lahko pridružiš šarmantnim piratom in si na grbo nakoplješ praktično vse ostale frakcije, službuješ kot del ogromnega vesoljskega imperija ali se posvetiš služenju keša za združek mega korporacij. Ko igraš kampanjo, za nizanje misij poskrbi fabula, sicer si jih na postajah izbiraš sam. Škoda, da so naloge kratke, večidel nezabavne in se začnejo hitro ponavljati.

Po drugi strani pa vlečeta močno izraženo, frpjem podobno napredovanje likov in gonja za vedno boljšimi vozili ter pokalicami. V polni postavi najemniška skupina šteje osem mož in žena – duo postavnih pilotk, ki upravljata z mamaladjo, in šesterico slaboritnikov v lovcih. Osebe s sodelovanjem v bitkah in opravljanjem kvestov pridobivajo izkušenjske točke, ki jih je treba vlagati v široko razvejano drevo veščin. Poti napredka je nemalo in zgodaj se je treba odločiti, kam koga razvijati. Ostrostrelcem je denimo dobro priključiti raketnega specialista, treba je imeti koga, ki je izvežban v protiraketni zaščiti, moder je zapis enega pilota popravljalnim sistemom. Veščine v bitkah naredijo ogromno razliko in okusno je opazovati, kako se ekipa mokronoscev levi v uigrano, skorajda nepremagljivo bojevniško skupino. Itak je boj posrečen in taktično naravnan. Pilotom je treba natančno dodeljevati naloge, jih usmerjati na prave sovrage in prožiti njihove posebne sposobnosti. V večjih spopadih je dogajanje na zaslonu pošteno napeta, zato dejavni premor pride nadvse prav. Občutek zvodeni le pozneje, saj piloti z bildanjem postanejo premočni, čeravno je razčefuk veselje gledati tudi takrat.



● Vizualno in tehnično špil ni ravno biser, a se v večjih bitkah vseeno pošteno zatika. Slab pogon, pač.

K zasvojljivosti takisto prispeva dotok boljših ladij in opreme zanje. Na tem področju je Star Wolves 2 nenavadno bogat, saj je na voljo več kot trideset plovil in nešteto kanonov, raketnih lučalnikov, sistemov ter ostalih fičfiričev zanje. Opremo je moč oskubiti s padlih sovragov, jo kupiti v trgovskih štacjonih ali si jo za mastno ceno doboditi s piratskega črnega trga. Škoda le, da si nenehno vezan na začetno središčno ladjo, ki jo sam kapitan označi za zarjavelo kanto. Pozneje bi še kako pasalo sesti v napimpan model, zlasti ker ima mazašip v bitkah ogromno vlogo.



● Med lastnostmi pilotov je najti celo 'srečo', ki ob vklopu poskrbi, da sovragi zgrešijo večino strelov.

Kje potemtakem Vesoljskim volkovom spodleti? Ocene in statusa jih staneta manko vsebine in dodelanosti. Špil je pač videti tak, kot bi ga zaradi pomanjkanja denarja izdali nekako na tretjini razvojne poti. Na to kaže že številčnost načinov: zgodbovni in prosti sta veliko premalo, pogrešal sem vsaj še večigralstvo, če nič drugega, v sodelovalnem načinu. Razočaranje je tudi kampanja, ki traja šest do sedem uric in se zaključi z WTF-momentom epskih razsežnosti. Ravno ko se zgodba razvije, je je konec. Igri bi morali priložiti zavojček vazelina, porkafiks med tace! Pa tudi drugače je vesolje preveč prazno in neživljenjsko. Trgovske postaje so si docela enake, prometa skozi sisteme je le za vzorec (ubogi pirati) in razen dveh ali treh skriptanih misij ni nikjer plovila, večjega od frigate.

Kako bi torej ne pizdili čez Ruse, če se obnašajo kot fatalne zapeljivke igričarskega sveta? Najprej te zrajcajo z idejo in zasnovo svojih špilov, ko se hlastavo zaženeš za njimi, pa te pustijo trdega ter nepotešenega. Naj jim vodka zagnili!

Kar je dovolj, je dovolj! Luni odslej za opise ruskih špilov zahteva četverni honorar in teden dopusta v toplicah!

62 zabavni in taktični boji ✔ globok sistem napredovanja likov ✔ veliko opreme in ladij ✔ nekaj posrečenih misij ✔ dosti prekratka ✖ pusto, nevzdušno vesolje ✖ hroščavost in počasnost ✖ manko vsebine ✖

1C Company / Xbow Software

Theatre of War



Kaj se dogodi, ko se v ideji združita 1C – veliki ruski založnik, katerega izdelki imajo celo pridih zahodne kvalitete (Šturmovik), ter ameriški Battlefront, kultni izdajatelj nišnih strategij (Combat Mission), pri katerih si je treba že za študiranje navodil v službi vzeti prosto? Ne, ne rodi se potezna simulacija letenja, pa tudi sicer sem imel v mislih bolj to, kakšne kakovosti nasploh je končni izdelek. Sodelovanje obeh velikih imen – 1C kot avtorja in Battlefronta kot svetovalca ter založnika – je pri zanesenjakih zadnja leta sproščalo toliko sline, da so jo lahko prodajali na Japonsko (tam so nori na to), in Theatre of War je bil med daleč najbolj pričakovanimi vojnimi strateškimi naslovi. Povrhu vsega so ga na počasnem ognju cmarili kar nekaj let, ga nenehno prestavljali in vmes trikrat zamenjali ime: po vrsti WW2 RTS, Battlefield Command, Wartime Command. Toda naposled je tu – pravzaprav že od maja, ampak znalci pač z resnim igranjem počakamo, dokler ne pride obliž ali dva.

Theatre of War bi lahko na kratko označili za Combat Mission v realnem času. Je strategija med drugo svetovno vojno, ki vestno odslikava realne razmere; nobene fantastike z grajenjem baze torej. V roke dobimo verodostojno količino enot velikosti vodov in čet, razporejeno na relativno majhno bojno območje, saj je karta omejena na štiri kilometre po stranici. Mimogrede, toliko je rekordna razdalja uničujočega zadetka s tigrovim topom KwK 36 L/56. Če ob tem povem še, da četa običajno šteje od nekaj pod sto pa do 250 soldatov, je jasno, da gre za simulacijo majhnih spopadov. Naloge so temu primerne in povečini vključujejo zavzetje kakšnega obskurnega griča, imenovanega Krvava kota Z124, ali ždenje s protitankovsko zasedo na prometnici. Manevri in prijemi so zato dokaj enostavni: tu pošlješ vod tankov po boku sovragu za ranljiv hrbet, tam se potuhneš v hosto ali utrjene rove. Zaradi omejitev karte zvitih obkolitev ali izmikanj ni, tako da znajo reči včasih postati enolične.

Uspeh je odvisen predvsem od tega, kako dobro poznamo lastnosti in sposobnosti svojih enot, da vemo, kam natančno se postaviti v zaklon in kam pošiljati granate. To pa ni lahka naloga, kajti igra simulacijski del jemlje skrajno zares. Balistične krivulje in zadetki so računani verodostojno, enako velja za posledice poškodb. Ni izjema, da podkalibrska protioklepna granata prebije čelni oklep, na poti po notranjosti prikrajša voznika za tretjino organov in konča v zadnjem delu tanka, kjer onesposobi motor. V igro je vdelana večina bojnih sistemov, ki pokrivajo v kampanji zajeto celinsko Evropo med letoma 1939 in 45, ni pa spisek tako obsežen kot v Combat Missionu, saj je slednji pač že uveljavljena serija.

Toda vozilca so samo kosi železa, dokler vanje ne posedimo soldatov, ki so središče špila. Vsak od njih namreč poseduje lastnosti, kot so natančnost, morala, opazovanje in podobne, ki se skozi bitke z izkušnjami nadgrajujejo. Sposobnosti imajo odločilen pomen in treba je paziti, da za top postavimo nekoga, ki dejansko vidi do sosednjega plota, sicer bomo potegnili kratko. Možje so v slogu Close Combata podvrženi sistemu morale in se kaj lahko odločijo, da s pipcem in urezano palico pač ne bodo čelno jurišali na tanke.



Premikanje kamere je svobodno, zelo podobno kot pri Ground Controlu. Tako lahko pehoto od blizu opazujemo pri početju herojstev in krepavanju. Žal pa vidimo tudi, da poškodbe nimajo pravega učinka, saj tudi smrtno ranjeni soldatje veselo prevračajo kozolce.



Čeprav je igralno polje omejeno, se karte nadaljujejo in učinek je prav imeniten. Tukaj se hkrati vidi, na kakšnih razdaljah se vodi boj.

Ni kaj, podrobnosti so obdelane resno, toda ToW začne šepati, ko se požene v gibanje. Zdi se, da je bil sistem sprva mišljen za dinamiko boja vodov in ne čet (ena raven više). Dejavni premor, ki je pri takih realnočasovkah ključen ukaz, je namreč treba uporabiti vse prevečkrat. Vmesnik ni kdovekako napreden: tu so klasični ukazi za premik, streljanje in podobno, pa formacije in še funkcije za način premikanja (šprint, plazenje). Precejšnja napaka je, da niso vključili podrobnih nastavitev samodejnega obnašanja naših sil, saj je treba soldate venomer pestovati, sicer počno neumnosti. In to navzlic hvaljenju avtorjev z napredno umetno pametjo, saj je ta zmrznila v ruski zimi. Najlepše je to vidno, ko ukažemo naskok in pride do boja prsa ob prsa. Možem je treba dobesedno vsako sekundo s prstom kazati tarče, četudi te stojijo na odprtem pet metrov stran. Precej nenavadno, saj je samodejno streljanje na večje razdalje veliko bolje poštimano. Ko naš top zagleda po cesti lomastečo kolono vozil, sam dobro in smelo izbira cilje. Čuden, predvsem pa očitno nepotreben lapsus.

Druga težava z vmesnikom je ponudba informacij. Ikone nad našimi in sovražnimi enotami lepo opravijo nalogo pregleda nad silami na bojišču, a tu se lepa zgodba žal konča. Avtorji namerno (!) niso vključili naprednih orodij, ki jih poznajo CM in sorodne igre, kot je na primer daljinomer. Po njihovem naj bi razdalje ocenjevali s postavitvijo kamere v oči vojakov, kar pa je zaradi obče zamudnosti docela ubrisana ideja. Prav tako ni nobenega pokazatelja, kako dobro smo zakriti in kako kvaliteten je zaklon, kar je zelo tečno, če ti nasprotnik kolje vojake skozi kamnito ograjo, ti pa njega ne moreš skozi podrast (??). Vsled naštetega je upravljanje zamudno in frustrirajoče, saj je treba pavzirati vsakih nekaj sekund, da sploh imamo pregled nad akcijo. Mar bi obdržali potezno zasnovo. Dodam naj še par neumnosti, kot je nezmožnost zasedanja stavb in odsotnost minometnih enot (še enkrat: ??), in vse skupaj postane medlo. Predvsem pa namenjeno že tako utrganim zanesenjakom, saj bodo le ti znali ceniti veliko število scenarijev (petdeset v poljski, francoski, sovjetski, nemški in angloameriški kampanji ter še deset ločenih) in realizem. Ostali bodo doživljali muke, čeravno igra vabi s klasičnimi lastnostmi, kot so lep videz, realnočasovnost in moderno večigralstvo (šele po prvem obližu). Vozilca so res lepo izdelana, ozemlje pa malce manj, vendar to ni zamera, saj se razmazane teksture pokažejo šele ob zelo približanem pogledu, medtem ko je oddaljeni imeniten.

Skratka, naj vas besede o približevanju Combat Missiona raji ne zavedejo: Theatre of War je še vedno igra, ki jo je treba igrati metodično in počasi. Pa škatlica pomirjeval tudi ni odveč.

***Aggressor** bi se igral s soldati, ampak se oni nočejo igrati z njim. Vse pred zid!*

69

brezkompromisen, podroben realizem ✔ množica scenarijev ✔ lep videz ✔ težave z nadzorom, prikazom in umetno pametjo ✖ ni minometov in zasedanja stavb ✖ nekam enolične naloge ✖

1C / Battlefront



31. AVGUSTA
GUILD WARS®
EYE of the NORTH™
PC DVD ROM
12+
www.pegi.info
EU.GUILDWARS.COM
*Potreben je nakup izdelka in povezava do spleta. Igralec je odgovoren za plačilo internetnih storitev.
© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. Vse pravice pridržane. NCsoft, NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall in vsi povezani logotipi ter oblike so blagovne znamke ali zaščitene blagovne znamke podjetja NCsoft Corporation. Vse ostale blagovne znamke so last njihovih lastnikov.
NCSOFT
ARENANET

Monster Madness



Četverico udejstvujočih boste težko zasledili. Prvič zato, ker tak multiplayer ne obratuje čez net; drugič, ker zanesljivo deluje le plošček za xbox 360; in tretjič, ker je špil APN.

Klanje zombakljev je eno najstarejših opravil v igrah, a temu navzlic Monster Madness naredi osem desetin stvari narobe. Šur, izvedba je lepa in pisana, ubrana na zanimivo vegasto stripovsko risbo, ki definira tako pisane vmesne sekvence kot grafiko med igranjem. Pod žarometom je četverica vodilnih likov: gotska zamorjenka, skejterski frajer, nerodni piflo in priljubljena navijačica. Mladiči se nekega dne posvečajo svojim hormonskim nihanjem, kar skozi vrata uleti horda zombijev. Debate ni – treba je pobiti gnusobe & osvoboditi soseščino!

Na tej poti se nasprotniki razprostrejo v ducat sort, od razpadlih pudljev prek eksplozivnih trupljakov do fat fuckov, vampirjev, gremlinov, škratov, demonov, pajkov ... Špilu ne gre očitati neraznolikosti pošasti, niti manka načinov za njih ugonabljanje. Z nabiranjem predmetov in žetonov junaceljni sestavljajo krepela z raznoterimi efekti, kamor sodijo lanserji vseh sort streliva, futuristični kanoni, bljuvala žebljev in še mnogo tega. Kasneje sedejo v vozila, kot so džipi, tanki, ladje in veliki roboteji, vse skupaj pa pilotirajo stripovske vmesne sekvence. Te z občasno humornimi vložki pestrijo akcijo, čeprav naposled pogruntaš, da se iz klišejev ne delajo norca, temveč se jim podrejajo.

Toda Monster Madness: Battle for Suburbia se lahko še tako meče ven na rovaš izvedbe ter vrst kanalj, skriti, da je slabo načrtovana, enolična, naporna in zoprna akcijada, ne more. Čudno drseče premikanje, nenatančni skoki, sitna kamera, butasto zadegane nadaljevalne točke in odsotnost občutka, da se je orožje dotaknilo sovragovega telesa, botrujejo velikanski duhamornosti. Nič ne pomaga, da špil zadovoljno reciklira nedomišljijske valove capinov, ki jih odstranjuješ brez trohice strategije ali naprednosti. Pozabi na taktiko, kombinacije, blok, izogibanja; vse, kar počneš, je, da letaš okoli kot kura brez glave in knofodrkaš. To lahko počneš v družbi še treh za enim računalom, a le, če imata vsaj dva ploščka za xbox 360, kajti drugih igra ne upošteva. Kajpak te pri tem sodelovanju zamori kamera, ki tu postane zares nemogoča (prej je le samo glupa), medtem ko spletnega co-pa ni. Je le kup večigralskih modusov, ki so nezabavni iz istih razlogov kot kampanja in za katerih preizkus moraš na roke vpisati IP-cifro gostitelja. ŠpilŠpijon? Ha ha, vushde. Mi smo vendar retro zombiji!



Veste, kaj mi gre najbolj na jetra? To, da je škatla tako lična, priročnik tako stripovski in kar debel, grafika tako pisana. Igranje je pa zanič. Naj gredo delat risanke, porkodindijo!

39 *Sneti in smrdljiva zombijaška župca, ki roma naravnost v sekret.*

SouthPeak

Great Battles of Rome

Človek bi si mislil, da bo masovna taktična strategija po vzoru serije Total War, obdarjena z licenčno podporo TV-kanala History Channel, sekala kot nabrušen gladij uporne kmete. Ampak taka predvidevanja so bila optimistična, kajti bolj dolgočasne poveljevalnice nisem igral od takrat, ko sem z miško razporejal folk v Big Brotherjevi kočuri. (Ne me hecat, da niste vedeli, da so to grafično naprednejši Sims z enako umetno pametjo?!)
V kampanji izberemo Rim, ki mora, začenši nekje v 6. stoletju pred našim štetjem, zrasti v imperij, ali latinsko pleme, ki se upira združitvi. Oboji se igrajo slično in jih predstavlja general na žrebcu s svojimi četami: pehoto, lokostrelci, konjenico. Vsem poveljujemo kot skupkom enot. A kljub tej podobnosti z Rome: TW je GBoR plitka zadeva, pisana še za PS2 in PSP ter namenjena začetnikom. Vahtaš pač, da nasprotnikova težka konjenica ne uleti v lokostrelce in da tvoji štirinožci ne nabašejo na suličarje, menjavaš med tremi formacijami, upoštevaš nekaj vrst terena in se trudiš, da bi naenkrat ne izdal preveč povelij glede na količino generalovih poveljniških točk. Ko se enote udarijo, se zdruznejo v mravljišče lesenih možičkov, ki malo padajo po tleh, malo bežijo z bojnega polja (recimo kar v morje ali goro) in malo izgubljajo moralo. Njihove sposobnosti, ki jih v frpjskem slogu med spopadi dopolnjuješ v taboru, imajo na to malo vpliva, in nasploh je vse skupaj občutno neizpiljeno. Da o spektaklu ne govorim, saj 'velike' bitke v tej pomilovanja vredni grafiki izpadejo kot bedne praske. Obleganj ni, tako kot ne spletnega večigralstva (le lokalna mreža) in poteznega dela. Tako je igra niz kratkih, nezahtevnih bitk, ki jih bo zaradi enostavnosti, ponavljanja in zanikrne pameti opravil malokdo.



Namesto da bi imela vsaka gruča svoj prapor, jih loviš kot rimski vojak zdravo cipo v bordelu.

Morda največje razočaranje je, kako na psu je izobraževalna vrednost Great Battles of Rome. Še največ izveš iz skopega teksta pred tepežkanjem, popolno razočaranje pa so vmesne sekvence, sešite iz oddaj History Channela. Namesto da bi slaba ura zanič kompresiranega videa in raskavega glasu, ki naj bi pripadal Marku Avreliju, servirala letnice, preučevala taktiko ter si dala opravka z bogato preteklostjo Rima, ceneno tumba, kako da so se Rimljani stalno bojevali in kako je bilo to kul, stari. Hecno, sem pa mislil, da nas zgodovina uči ravno nasprotno.



Pred bitko enote tudi razporejaš na enostaven način potegni-in-spusti. Ena boljših plati igre.

28 *Ave victor (Sneti), vae victis (tale izloček griževega soldata)!*
CDV



Raveer proda dušo enemu in edinemu – naprednemu vseopravilniku.

UNIVERZALCI

Nove tehnologije vse bolj posegajo v sleherni kotiček našega življenja. Tako si danes ne moremo predstavljati dnevne sobe brez televizorja, video snemalnika in DVD-enote. Povabljeni so še konzole, ojačevalniki, A/V- in satelitski sprejemniki ... Zaradi približevanja naše dežele HD-dobi niso izključeni niti DVB-sprejemniki, škatlice DSL in večpredstavno podkovana osebna računala. Skupni imenovalec vsega naštetega je daljinski upravljalnik. Ker je naprav toliko, zna njih količina na mizici kmalu sovpadati s prvimi sedmimi členi Fibonaccijevega zaporedja. Samo v osnovni konfiguraciji se znajo po njej svaljkati vsaj trije primerki, dočim jih mene obkroža nič manj kot šest. Ob vsem tem se je moč počutiti kot suženj 'črnogorcev'. Kako torej razkleniti verige?

Prihod edinega

Patent za daljinsko upravljanje so podelili že davnega leta 1893, toda do prve realizacije televizorskega daljinca, sicer ožičenega, je prišlo komaj 1950. Nosil je



Idiličen prizor izpred pol stoletja. Baba in mulo zavzeto opazujeta rezultate pravega moškega.

prikladno ime lazy bones in uspelo mu je napraviti prvi korak pri zasedbi dnevne sobe. Njegov naslednik je bil na pol delujoč primerek brezžičnega krmiljenja, ki pa je bil dovzeten na motnje iz okolice, saj je za sporazumevanje uporabljal navadno lučko. (Za prikaz delovanja obeh poglej sliko v članku Hištorija vizije v Jokerju 154, id na stranki 2329.)

Razvoj je velel odpravo anomalije z uporabo drugega svetlobnega spektra. Od takrat dalje skoraj ni daljinskega upravljala, ki škratov fotonov ne pošilja infrardeče. Izjema so daljinci grelno-hladilnih naprav. Ti praviloma zlorabljajo radijske frekvence, enako kot brezžične miške. So pa infrardeči onegaji kot najštevilčnejši člani družine priloženi malodane vsaki tehnični napravi. Princip delovanja je sila preprost in znan: natanko določena zaporedja ničel in enic silijo k temu, da opravijo definirano funkcijo. Problem nastane, ker niti naprave istega proizvajalca ne uporabljajo enake abecede. To je poglavitni razlog, da se zmeneti hitro namnožijo. Če bi si radi ogledali film, moramo poseči po vsaj dveh, če ne kar treh. Vidnejše firme znajo kdaj pa kdaj priložiti na pol univerzalen daljinec, ki zna krmiliti do tri naprave, a seveda le iz iste družine. Če prisegamo na eno znamko, zna biti taka rešitev na mestu. V nasprotnem primeru se moramo ozreti po topshop-univerzalcih čudnih barv ali se podati v nakup učilnega žarkoseva.

Revolucijo in darmar z običajnimi daljinci pak delajo opravilno naravnani (activity based) tovrstni onegaji, ki si jih bomo ogledali. Ti so velik odmik od vsakdanjika, saj z njimi naprav ne krmilimo neposredno, temveč v sklopu opravil, kjer smo že definirali korake. Tako poprej nameščeno opravilo 'oglej si natlačenko' vklopi televizor in ga nastavi na vhod A/V-sprejemnika, katerega prav tako vključi ter nastavi pravilen vhod. Obenem požene DVD-sukalnik in začne predvajati film. Na ta način z eno tipko dovedemo tok več napravam, ki se same od sebe pravilno nastavijo. Ob tem je individualno, podrobnejše krmiljenje naprav še vedno mogoče. No, vsaj v teoriji je tako.

Tako to dela Philips

Na posoji so se znašli modeli, dobavljivi na našem trgu, se pravi Philipsova in Logitechova družina. Predstavnika prve sta multimedia control panel RC9800i (stane 600 EUR) in prestigo SRU9600 (80 EUR).



Lepi philips prestigo SRU9600 je namenjen nezahtevnim.

Slednji ni opravilno naravnan, vendar se ga da z makri, torej majhnimi skriptanimi programčki, prepričati, da s pritiskom ene tipke opravi več dejanj. Vizualno ne razočara, je eleganten in dokaj velik, odet v črno ter sivo kombinacijo. Od klasike ga loči velik, na dotik občutljiv programibilni LCD-zaslon. Na žalost funkcijsko ni dorasel nalogi. Odvisen je od baze in učenja tipk, za kar potrebuješ originalnega črnogorčka. Z njim nisem mogel kontrolirati novejšega A/V-sprejemnika iste znamke (philips DFR9000), saj ga ni bilo v bazi. Ker naprava ne omogoča posodobitve, mi ni preostalo drugega kot učenje vseh tipk. A celo po dveurnem trudu ni vse delovalo tako, kot bi si želel. Nad daljincem sem obupal, ko ni in ni hotel pravilno krmiliti predvajala HD-DVD za xbox 360 ter playstationa 2. Se je pa razumel s televizorji tovarn Philips, Sony, Samsung in Pioneer, prav tako začuda ni bilo težav z novejšim Philipsovim snemalnikom. Zaključek: pri tem daljincu nikoli ne veš, kaj bo delalo in kaj ne.

Večji bratec RC9800i, je čistokrvni primerek opravilne naravnanosti. A ima zgrešen način nastavitve. Znova gre za prepoznavanje iz baze glede na izvirni

upravljalnik, kjer gizmo preveri do tri tipke (vklop, tišino, premik kanala). Če je izvirni daljinec predčasno umrl ali se izgubil, lahko RC9800i izvede poizvedbo čez infrardeči spekter, pri čemer oddaja znane kode za vklop prej nastavljenega proizvajalca. Če nič od tega ne zaleže, lahko sami pošiljamo kode iz baze in odgovarjamo na zastavljena vprašanja. V primeru uspešnega lociranja sledita fina nastavitev časovnega okvira ukazov in nameščanje izhodov. Glede na velikost naprave razočara majhnost LCD-ekrana. Reč je sicer vrhunsko izdelana in uporablja operacijski sistem Linux, ki ga lahko nadgradimo. A niti zadnja različica ni odpravila mojih težav. Ponovno je bil krivec A/V-sprejemnik, ki se je sicer dal krmiliti, vendar na daljinčevem zaslonu ni bilo zadostnega števila tipk, pa še marsikatero od prikazanih sem bil primoran ročno vnesti. Šele po šesturni seansi pitanja z vsemi mogočimi upravljali in mikro popravljanja gumbkov je bil RC9800i uporaben.

Pohvale vredna pri tej napravi je možnost namestitve več sob, kar dvigne raven in uporabnost opravilnika. Definiral sem dnevno sobo, jedilnico in kakopak sekret, v vsaki od njih pa komponente ter aktivnosti. Ker ima RC9800i vdelano wi-fi kartico, po kateri lahko komunicira z opremo, združljivo s standardom UPnP (Universal Plug and Play), kot so računala in novejši usmerjevalniki, zna posredovati večpredstavne vsebine. To pomeni, da moremo pretočiti divx-film z računalnika na TV, opremljen z brežično mrežo, ali da predvajamo MP3je, bodisi iz računalnika, bodisi iz 32-mega polnilnika. V ta namen moremo napajalno postajo s stereo-kablom povezati s hi-fijem (daljinec mora čičati v njej) ali pa muziko špilamo skozi švoh daljinčev zvočniček.

Rokovanje z napravo po končani nastavitvi je drugače preprosto. Najprej izbereš sobo, nato napravo ali aktivnost. Večina funkcij je vezanih na dotikabilni zaslon LCD, medtem ko so najpogostejše (glasnost, programi, smeri in tišina) v pristni gumbovni obliki.



RC9800i je lep, a muhast. Do konca ga bo namučil malokdo. Stavim, da bo prej obratno.

Harmonija

Logitechov tabor poleg vstopnih kvadratnih modelov 525 in 555 (69 / 83 EUR) zastopata bolj dovršena gizma 785 in 885 (177 oziroma 220 EUR). Slednja se od manjših bratov razlikujeta po vdelani polnljivi bateriji, večjem in barvnem LCD zaslonu ter obsežnejšem pomnilniku za shranjevanje naprav. Ponudbo zaključujeta modela 895 in 1000 (269 / 349 EUR), ki poleg sevanja infrardečice obvladata radijsko komunikacijo po standardu z-wave z oddaljeno enoto (en tak pretvornik je priložen modelu 895, drugače velja 75 EUR). O kvaliteti priča dejstvo, da je zvočni konglomerat Harman zakupil licenco in izdal lasten gizmo TC-30 pod blagovno znamko harman/kardon. Ta je križanec med 885 in 525.

Vsi onegaji razen tisočice so slični običajnim daljincem. Izdelani so iz trpežne plastike, kjer sta vstopna modela hrbtno odeta še v radirki podobno gumo. To ima na hrbtni strani tudi tisočica, katere prednja stran je iz aluminija. Oblikovno je podobna philipsu RC9800i, le da je mnogo lažja in vsaj pol tanjša. Kot edina izmed harmonij ima dotikabilni LCD-zaslon, ki pa bi glede na velikost zadevice lahko bil večji. Ostali imajo namesto tega ob zaslonu gumbe, ki izvedejo trenutno prikazan ukaz.

Četudi noben model vizualno ne razočara, to ni njihov največji adut. Ta se skriva v zmogljivem, čeprav občasno nerodnem softveru, s katerim harmonične opravilnike programiramo. Gre za nalinijsko aplikacijo, ki ima v bazi več kot 180.000 različnih naprav. Mi skozi preprost vmesnik s kliki na odgovore dodajamo in fino nastavljamo željeno uporabnost naprave. Če je v bazi ni oziroma je kaka tipka napačna, ni panike, saj so daljinci uka zmožni. Slaba lastnost takega pristopa je absolutna odvisnost od interneta. Če spleta nimamo, daljinca sploh ne moremo usposobiti. Za optimalno, vseobsežno nastavitev takega univerzalca je potrebnih precej ur, veliko potrpežljivosti in tekanja od TVja nazaj k računalniku.



Tisočica je dober dnevnosobni statusni simbol, ampak njena praktičnost ni tako sijajna.



Harmony 785 si obliko deli s serijo pet. Po tehnični plati pa je podoben seriji osem.

Kot rečeno, dražjima modeloma niso tuji niti radijski valovi, ki v navezi z dodatno postajo (ki nato radijske frekvence pretvorijo nazaj v IR) omogočajo nadzor skozi stene sob ali omar. Baje naj bi se mogla vseznalca celo pogovarjati z ostalimi napravami, ki poznajo abecedo z-wave. Ker ne posedujem pametne hiše ali kake take naprave (klima, škropilnik, nadzornik svetlobe), tega nisem uspel testirati. Model 1000 ima zaradi nazaslonskega prstovanja bolj samosvoje upravljanje. Za vsako napravo se na monitorčku pokažejo najbolj pogoste komande (kanali za aktivnost gledanja TV, predvajalni gumbi pri predvajanju DVDjev ...). To je fino. Toda za vsako naprednejšo operacijo moramo v podmeni s par, tudi do osem zaslonov dolgim spiskom preostalih tipk. To pa ni kul in prej povlečeš original iz predala in z njim prej postoriš. Nadalje sta moteči še neoptimalna odzivnost na dotik in švoh natančnost.



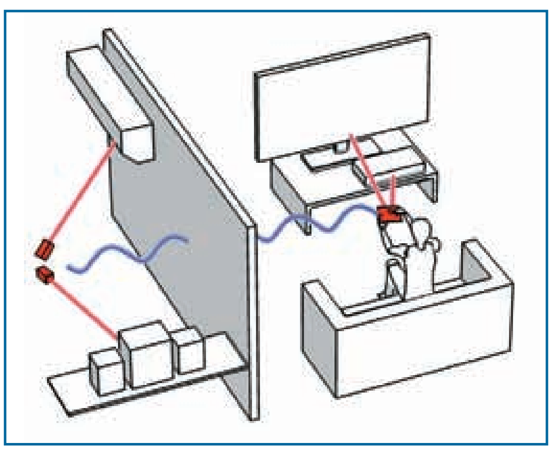
Harmony 895 kljub barbapapastemu videzu zna vse, kar ume tisočica. Zaradi otipljivih gumbov je upravljanje priročnejše.

Logitech sicer na tujih trgih prodaja posebno različico za xbox 360. Odeta je v belino, ima večje barvne knofe in na sredini gosti osrednje stikalo, 'the guide'. Zadeva je bolj kot ne nateg, saj lahko vsakega daljinca harmony spremeniš vanj: na gumb OK vežeš guide, na barvne pa A, B, X in Y. Playstation 3 in wii sta izvzeta iz druščine podprtih naprav, saj za daljinsko komunikacijo oba uporabljata bluetooth. Ker pa sta oba v bazi, ju je pametno dodati v daljinec, da lahko sodelujeta v aktivnostih in z enim stiskom vsaj prižgemo sliko in zvok.

Komu prodati dušo

Sam sem s harmoniki brez težav krmilil prej navedene televizorje, trdodiskovni snemalnik, A/V-sprejemnik, drugo igralno postajo v bajsijasti in suhi verziji ter xbox 360. LordFebo je imel s tisočko na pinoneerjih malce več problemov, ki jih je po dneh nerganja tudi rešil. Načeloma zadeve delujejo, vseeno pa teh napravic ne gre vsevprek priporočati, saj zajebavanje z njim ne upraviči vedno uporabnosti. Zato najprvo: te zadeve niso za starce oziroma za tehnofobne osle. Če mati, žena ali dedek ne bodo znali / hoteli uporabljati univerzalnega gizma in bodo zato na mizi še vedno vsi originalni daljinci, je nakup odveč. Drugače pa najbolj svetujem Logijeva modela 785 in 885 oziroma 895, ki oddaja tudi radijske valove. Tisočica je seveda ultimativni primerek estetskega opravilneža, ki je sicer kos prav vsaki nalogi, vendar je zaradi nenatančnega prstičnega šlatanja zaslona manj priročen kot klasična oblika.

Na drugi strani prestiga SRU9600 močno odsvetujem glede na to, kaj nudi konkurenca za pol cene. Prav tako ne morem priporočiti večjega RC9800i, saj je večino njegovih adutov zelo težko docela izkoristiti brez Philipsovih avdio in video naprav, ki vsebujejo wi-fi.



Naprave v dosegu lahko krmilimo neposredno. Za skrite pa moramo začasno spremeniti fotone v radijske valove.

Intelovih 1333

Zadnja postojanka pred osvežitvijo arhitekture core 2 so procesorji z zunanjo frekvenco 1333 MHz. Intel je tonamensko prenovil vso namizno platformo, o čemer poroča šraufmojster Luni.

Procesorski velikan zadnjih nekaj mesecev ni najbolj podoben samemu sebi. Iz prisiljeno natančnega in urejenega podjetja se je preobrazil v razpuščeno bando veseljakov, tako s stališča marketinških dejavnosti kot najave novih izdelkov. Zlasti komično je izpadla predstavitev prenovljene pecejaške platforme. Malodane vsak njen del je izšel na lasten datum, dočim pogodbeni partnerji rokov sploh niso upoštevali in so določene izdelke začeli prodajati mnogo prej. Splovitev celovitega skupka komponent se je tako razvlekla od zgodnjega maja do poznega poletja!

Najprej so uletele matične plošče z novimi veznimi čipovji serije 3, nekdaj znanimi kot bearlake. Gre za naslednike družine 965, njihova naloga pa je pripraviti teren za prihod naslednjegeneracijskih procesorjev z jedri penryn. Najbolj zveneča lastnost je podpora ramu DDR3. Proizvajalci pomnilnika so se kmalu odzvali, sprva v različici DDR3-1066 in nato še z DDR3-1333. Nato je bil znova na vrsti Intel, ki je obstoječim namiznim dvo- in štirijedrnikom pridružil modele Exx50 ter QXxx50. Skupna lastnost vseh novosti? Številka 1333, ki naznanja hitrost zunanjega vodila.



Štirijedrniki vztrajno trkajo na vrata domačih mlinčkov. Upirajo se jim le še igre, medtem ko jih večina ostalih aplikacij pridoma izkorišča.

Kosi sestavljanke

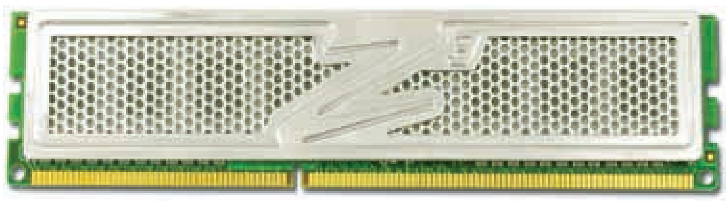
Čisto nov skupek veznih naborov se vsled mladosti družine 965 zdi malce nesmiseln, toda Intel je imel tehtne razloge. 965 kljub spodobnim rezultatom in dobri prodaji nikoli ni bil tisto pravo, saj ga že od izida pestijo težave s hroščatostjo in ne ravno stelarno hitrostjo. Velikan ni hotel tvegati splovitve nove procesorske arhitekture z neoptimalno podlago, zato je obstoječe čipke posodobil in dodelal.

Rezultat je serija 3, ki jo tačas tvorijo štirje člani: P35 je osrednji model, namenjen rabi na matičnih ploščah za splošen namen, G33 vsebuje integrirano grafično kartico GMA 3100, dočim sta P31 in G31 nekoliko oskubljeni inačici za vdelavo v cenejše izdelke. Nabor imajo pozneje razširiti kraljevski X38, G35 ter Q35 in Q33, ki sta zapisana poslovni rabi. Stična točka čipsetov je brezkompromisna podpora vsem obstoječim Intelovim procesorjem in prihajajočim penrynom. Za slednje se je šušljalo, da bodo delovali tudi na matičnih ploščah z nabori P965 in morda celo starimi 975X, vendar je sedaj jasno, da je to malo verjetno. Trenutno precej zanimivejša je uradna podpora pomnilniškima standardoma DDR2 in DDR3. Serija 3 module obeh vrst prebavlja v 800-, 1066- in 1333-megahercnih variantah. Slednje je za DDR2 malce presenetljivo, saj krovno združenje pomnilnikarjev JEDEC ni in najverjetneje ne bo standardiziralo tako urnih ramnikov DDR2. 'Stari' Intel se praviloma ni oddaljeval od industrijskih normativov :). Pomnilniški krmilnik je bil nasploh deležen precejšnje pozornosti, saj je 965 na tem področju dokaj razočaral, in vsebuje kup zmogljivostnih optimizacij. Omembe vredna je tudi orenk podpora crossfiru. P35 je zmožen ponuditi dva vtiča s po osmimi linijami, dočim se je poprej drugi radeon moral zadovoljiti z režo PCIe x4.

Južni del je takisto doživel izboljšavo, zlasti glede števila priključkov. ICH9/R se hvali s šestimi prostimi mesti za pogone SATA 2, kar dvanajstimi vtiči USB 2.0 in konektorjem eSATA, ki rabi priklopu zunanjih pomnilniških naprav. Na seznam novitet se je infiltrirala tehnologija Turbo Memory oziroma integrirani pomnilnik flash, ki se ga trudi izkoriščati Vista. Pogruntavščina se v praksi ne izkaže najbolje, o čemer boste več lahko prebrali v prihajajočem članku o prenosnikih. Preostanek fičrov je identičen ICH8/R: gigabitna mreža, zvočni kodek HDA, druženje diskov v polja RAID s tehnologijo Matrix Storage ... Omenim naj le še, da Intel neusmiljeno nadaljuje s klestenjem podpore starim vmesniškim standardom. IDE je, kar se velikana tiče, stvar preteklosti, Intelova testna matična plošča P35 pa ni vsebovala niti priključkov PS/2 za miško in tipkovnico! Neodvisni proizvajalci matičnjakov to rešujejo z vgradnjo dodatnih krmilnikov, a bodite vseeno pozorni.

Drugi del sestavljanke je DDR3, katerega ulet je malce nepričakovan. Že res, da je DDR2 z nami že skoraj tri leta (o njem smo prvič pisali v Jokerju 134, strankin id 913), vendar je širši razmah doživel relativno pred kratkim, ko ga je sprejel AMD. Skrajno nenavadno je zatorej, da se je že začel postopek upokojitve. JEDEC je zaenkrat dal blagoslov trojici okusov DDR3, in sicer 800-, 1066- ter 1333-megahercne module. Zgornja hitrostna meja bo seveda mnogo višja. Zaenkrat so predvideni ramniki DDR3-1600, vendar bodo proizvajalci navijalskih paličic v zrelem obdobju standarda gotovo presegli takt dveh gigahercev. Stanje z zakasnitvami je identično kot ob izidu DDR2 – novi pomnilnik ob enaki hitrosti predvideva višje latence. Pri 800 MHz je standardni cikel 6-6-6-15, pri 1066 megahercih že 7-7-7-20, dočim pri 1333 meganihajih zakasnitve narastejo na neprijetnih 9-9-9-25. DDR3 bo zategadelj zobe pokazal šele pri višjih frekvencah, čeprav je hkrati res, da standardne zakasnitve niso zabetonirane. Tako kot so nekateri brž izdelali poskočnejše module DDR2, je v času testiranja OCZ že ponujal ramnike DDR3-1333 s 7-7-7-20.

Še ena pričakovana sprememba, ki jo uvaja DDR3, je nižja napajalna napetost. Novi moduli delujejo pri 1,5 volta (za primerjavo: DDR2 potrebuje 1,8 V, stari DDR debelih 2,5 V), kar blagodejno vpliva tako na segrevanje kot porabo. Zavoljo slednjega so najbolj zadovoljni proizvajalci prenosnikov, za katere je DDR3 nasploh izjemno zanimiv. Novi standard med drugim omogoča delno osveževanje pomnilniških celic, tako da baterija poganja le tiste dele pomnilnika, ki so dejansko v rabi. Paličice predvidevajo še vdelavo toplotnega tipala, kakršnih v stisnjeni notranjosti notesnikov nikoli ni preveč.



DDR3 ni nič vzburljivejši, kot je bil ob izidu DDR2. A jasno je, da gre za standard, ki ga bomo prej ali slej uporabljali vsi. Namestitev modulov v napačne reže so znova rešili s premikom konektorskega zobka.

Intelovo poletno osvežitev zaokrožuje kopica svežih procesorjev. Sočasno so predstavili modele E6540, E6550, E6750, E6850 in QX6850, ki se od svojih obstoječih sorodnikov razlikujejo po 1333-megahercnem zunanjem vodilu. Ciljanje na sinergijo z novimi čipovji in pomnilnikom je očitno. Preostanek funkcij je ostal nespremenjen: pod srebrnimi pokrovi se skrivajo dobro znani dvo- in štiri-



● **P35 takoj prepriča s stabilnostjo ter poskočnim pomnilniškim krmilnikom in je trenutno najboljša izbira za Intelove procesorje.**

jedrniki z arhitekturo core 2. Izdelani so s 65-nanometrskim proizvodnim procesom in vsebujejo po dva megabajta drugonivojskega predpomnilnika na sredico. Nabor spremljevalnih tehnologij je popoln in vključuje virtualizacijo, protivirusno zaščito in optimizacije za čim manjšo porabo energije. QX6850 ter E6850 se potita pri treh gigahercih, E6750 brzi pri 2,66 GHz, dočim je takt preostale dvojice 2,33 gigaherca. Kar malce dolgočasno, kajne? S tehnološkega stališča nemara res, toda procov se gre veseliti iz drugega razloga. Intel je namreč sočasno z njihovo predstavitvijo izdatno oklestil cene vsem svojim procesorjem. Štirijedrnega Q6600 je recimo moč dobiti za okoli 260 evrov, enako je cenjen E6850 (ta po zmogljivosti zlahka poseka ekstremnega X6800!), medtem ko E6550 velja vsega slabih 170 EUR!

Standarden preizkus

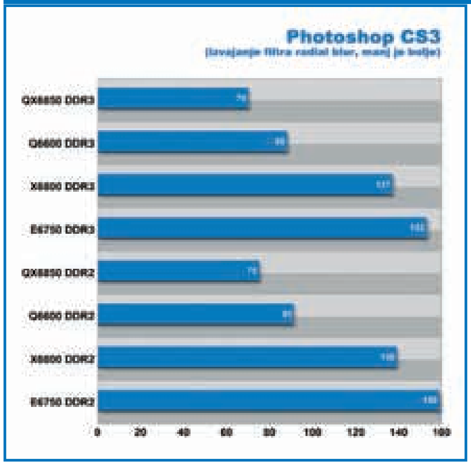
Testisiranje tako obsežne posodobitve ni mačji kašelj, saj se postavlja nemalo vprašanj. Za začetek je treba ugotoviti, kako se obnesejo nova čipovja, nato, koliko pohitritve prinaša DDR3, pa ali je navijanje zunanjega vodila blagodejno vplivalo na procesorje. In, nenazadnje, glede na identično ceno štiri- ter dvojedrnika polemike o izplačljivosti dodatnih računskih sredic nikoli niso bile bolj aktualne.
Za odgovori sem ribaril s testno platformo, ki sta jo tvorili srčiki E6750 in QX6850, povezljeni na matično ploščo gigabyte P35C-DS3R. Njena lepa lastnost je, da ima reže za obe vrsti pomnilnika, kar je neskončno olajšalo primerjavo. Zafilal sem jih z dvogigabajtnima kompletoma OCZjevega rama DDR3-1333 in DDR2-800. Za primerjavo sem v mešanico vrgel še procesorja X6800 in Q6600, vse skupaj pa je zaokrožila geforce 8800 ultra. Operacijski sistem je bila kakopak Vista Ultimate v 32-bitni inačici.
Grafi so to pot zelo zgovorni in iz njih je moč potegniti lepo količino modrosti. Za začetek od DDR3 ne gre pričakovati norih pohitritev, posebej ne v navezi s starejšimi Intelovimi procesorji. Roko na srce gre bolj za teoretično situacijo, saj nihče pri zdravi pameti nove matične in pomnilnika ne bi paril z včerajšnjimi srčikami. A najbrž se najdejo tudi taki, zato vedite, da 1066-megaherčno zunanje vodilo ni zmožno izkoristiti dodatne prepustnosti rama. Sliko dodatno pokvarijo višje zakasnitve. No, situacija se obrne, ko prikopitljajo žrebički xx50 s širšo pipico. V navezi s poskočnejšim pomnilnikom v povprečju pridobijo skoraj pet odstotkov, kar ni zanemarljivo. Štirijedrniku pasovna širina zelo dobro dene, saj polna izkoristitev vseh računskih sredic zahteva enormne količine podatkov. Po drugi strani je jasno, da hitrejše vodilo samo po sebi pomeni bore malo, zato ga nima smisla pariti z ramom DDR2, razen če ga navijete na 1333 MHz.
In vprašanje o dvojedrnikih proti štiriglavim hidram? Igre zaradi večnitne omejenosti dajejo jasno prednost frekvenci, toda kakor hitro pogled zajame kakršnokoli večpredstavnostno oziroma ustvarjalno aplikacijo, kvad dobi krila. Kljub šeststo megahercem manj in počasnejši zunanji frekvenci svojega enako cenjenega tekmeca poseka za 10 do več kot 30 %. Tako je smiselnost nakupa core 2 dua vprašljiva, zlasti upoštevajoč, da četvernik z nekaj igračkanja v biosu zlahka nadoknadi frekvenčno razliko.

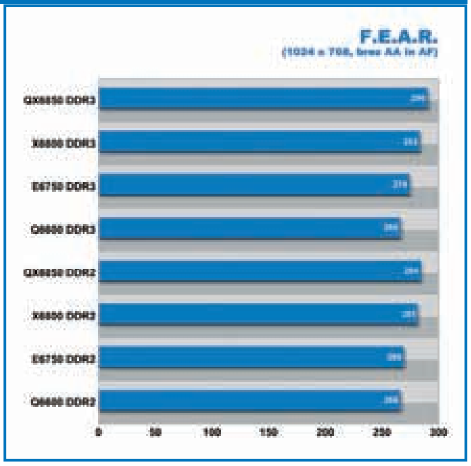
Še namig: novi procesorji so odlični pri navijanju, posebej E6750. S privzetim škatelnim hladilnikom in brez kakršnihkoli posegov v napajalno napetost sem ga spravil na več kot 3,6 GHz. Zagrizeni navijalci se torej lahko veselite novih razburljivih igračk!

Standardno modrovanje

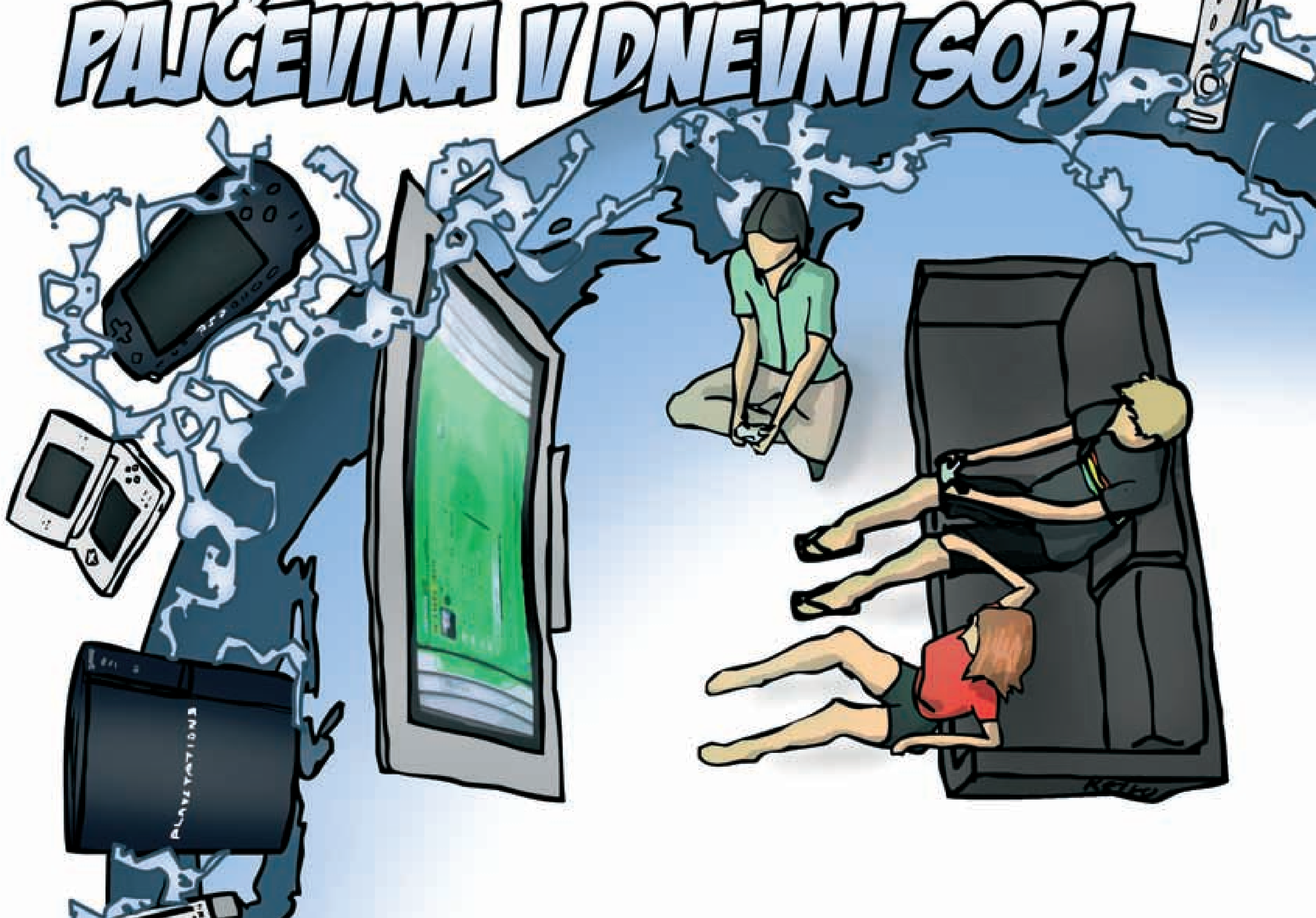
Jesen bo nadvse primeren čas za osvežitev računala. Intel in AMD sta se zapletla v cenovno vojno, ki je nabrite srčike naredila dostopnejše kot kdajkoli poprej. Štirijedrniki koštajo toliko kot še do pred meseci mnogo počasnejši dvosredičneži, povrhu pa novi modeli ne nosijo več cenovne premije, s katero smo bili sprijaznjeni dolga leta. Intelovo podnožje LGA775 z novimi čipovji ostaja nadvse privlačno. P35 se obnese odlično in odpravlja grehe predhodnika, hkrati pa s podporo za naprej zagotavlja nadgradljivost.
Le kar se novega pomnilnika tiče, se nakup trenutno ne splača, saj je predrag. Pri nas ga itak še ni v prodaji, ko bo pa, pričakujte približno dva- do trikrat višjo ceno za enako količino. Jasno je, da bo DDR3 postal zanimiv šele, ko ga bo poženal AMD in se bo vsled masovne proizvodnje orenk pocenil. Škoda, da tega ne gre pričakovati še lep čas, kajti prva generacija phenomov ostaja zapisana DDR2.

	c2e QX6850	c2e X6800	c2q Q6600	c2d E6850	c2d E6750
tehnološki proces	65 nm	65 nm	65 nm	65 nm	65 nm
število sredic	4	2	4	2	2
takt	3 GHz	2,93 GHz	2,4 GHz	3 GHz	2,66 GHz
zunanje vodilo	1333 MHz	1066 MHz	1066 MHz	1333 MHz	1333 MHz
predpomnilnik L2	8 MB	4 MB	8 MB	4 MB	4 MB
podnožje	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775
cena	~1000 EUR	~1000 EUR	270 EUR	270 EUR	190 EUR





KONZOLE IN INTERNET: PAJČEVINA V DNEVNI SOBI!



V upanju, da bosta razbila še zadnje podtriglavske predsodke glede večnamenskosti konzol, Case in Sneti opravita pregled internetne povezljivosti modernih dnevnosobnih igrosukov.

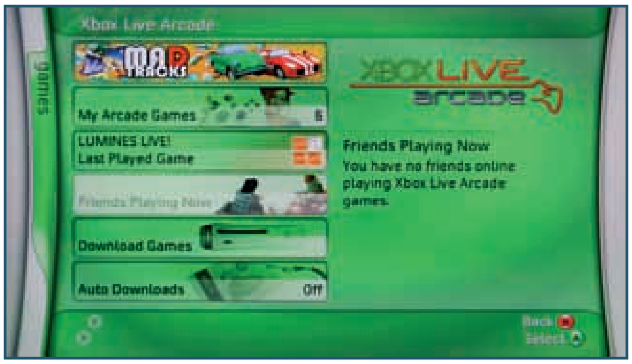
Med konzolaškimi neznalci velja mnenje, da se je doba (vse)mrežne naprednosti sobnih drkal začela z nastopom Microsoftovega servisa Xbox Live. A že nekoliko manj površinski pregled historije nas postavi pred fakt, da tako še zdaleč ni. Ledino daljinske interakcije med igralci sta orali desetletje in več oddaljeni čudesi tehnike SNES in mega drive. SatellaView, XBAND, MegaNet, SegaNet – to so imena eksotičnih zaprtih omrežij iz prve polovice devetdesetih, ki so lastnikom Nintendovih ter Seginih gizmov omogočala okorno, omejeno in drago, a vseeno igranje po telefonskem žičevju.

Prvi resnejši poskus masovnega konzolnega razpaljotkanja je koncem devetdesetih izvedla prav Sega, ki je v dreamcast serijsko zadegala modem svetlobne hitrosti 33,6 Kbps. SegaNeta, kasnejšega povezovanja v splet skozi domače ponudnike modemskega dostopa in deskanja z brskalnikom DreamKey se s solzico v očesu nemara spomnite tudi naše gore zanesenjaki. Z internetom se že dolgo spogleduje tudi playstation 2, toda za mrežni vmesnik si moral tam do prihoda tanke verzije odšteti dodatne solde, za trdi disk in Linux prodati ledvico, Sony pa je vse skupaj prepuščal dobri volji razvijalcev ter založnikov. Tem se je večinoma zdelo, da konzolaška srenja za kaj tako pecejaškega še ni dovolj zrela. Zato je logično, da Microsoft širše velja za pobudnika drkalniške internetne povezljivosti. Že koncem leta 2002 je s servisom Live na prvem xboxu sprožil vsemrežno renesanso, medtem ko sta se Nintendo in Sony šele s spočetjem naslednjegeneracijskih konzol resno podala na zasledovanje. Naposled sta uporabila orodje, ki je v industriji praksa: kopiraj in prilepi.

Vsekakor postavitev stabilne spletne infrastrukture, ki naj dnevno zabava na milijone odjemalcev, ni podganji kašelj. In vendarle jim dandanes, komu bolj, drugim manj, uspeva. S spletnimi možnostimi drkalic, ki se že lep čas ne tičejo le igranja, smo vas v grobem seznanili že ob testisih posameznih naprav ter kasneje skozi novice. Čas je, da opravimo pregled stanja in povemo, kakšni so obeti.

Splošnosti

Najprvo beseda o osnovah, ki v grobem veljajo za vse platforme. Usposobitev xboxa 360, PS3ja, wiija in ročnih konzolic za priklop na vsemrežje ni nikakršna znanost, saj je postopek preprost in preizkušen. V najslabšem primeru nas čaka nekajminutno poigravanje s kablovjem in mrežnimi nastavitvami. Ethernet kabel, ki vodi do širokopasovnega modema, vtaknemo v režo na zadnji strani konzole, če je igralnik povezavo sposoben opraviti brezžično (playstation 3 in wii sta taka iz škatle, pri xboxu 360 je treba vmesnik za 70 evrov dokupiti – glej Joker 166), pa potrebujemo napravo, ki ustvari brezžično dostopno točko. Taki so brezžični usmerjevalniki – routerji. Postopek praviloma steče samodejno, saj je običajno največ, kar programski vmesnik za povezavo od nas zahteva, to, da vnesemo uporabniško ime in geslo svojega internetnega ponudnika ter vpišemo mrežna naslova konzole in usmerjevalnika (IP address, DNS ali gateway).



Xbox Live Arcade ostaja tržnica z igrarsko najbolj založenimi štanti. Za petami ji je Nintendova spletna štacuna.

Ker je najbolj praktična možnost konzolnega dostopa na splet ta, da si drkalica široko pipico vrste kabel ali ADSL deli z računalnikom, močno svetujeva brezžični router. Ti niso poceni, zlasti ne spodobni modeli, saj nas nakup hecnega kitajca osuši za 40, 50 evrov, asusi in podobni imenjaki pa jih poberejo že slabih sto. Vendar bo usmerjevalnik, ki je v bistvu računalnik v malem, ki ga krmilimo skozi ločen vmesnik v spletnem brskalniku, poskrbel za delitev povezave in omogočil žičen ter brezžičen priklop tako sobnih kot ročnih drkalic, pa še kakega notesnika povrhu. Cenejša rešitev je dodatna mrežna kartica v računalniku, nakar so tu forumske finte s pretvarjanjem širokopasovnih modemov v usmerjevalnike in raba wi-fi vmesnikov na osnovnih ploščah.

Konkavna turbina



Ko xbox 360 povežeš v splet (finta: če uporabljaš brezžični vmesnik in usmerjevalnik, zna biti, da boš moral vpisati tako MAC xboxa kot dongla!), sledi stvaritev nam lastnega nadimka – gamertaga in izbira vrste računa na Livu. Srebrni (silver) je zastonj, medtem ko za zlatega (gold) plačujemo naročnino, ki poleg ostalih dobrot vključuje možnost spletnega igranja proti drugim lastnikom golda. Drugače povedano: z zastonjskim srebrnim računom ni multiplayerja prek Liva! Za zlato hoče Microsoft 50 evrov na leto, 20 evrov za tri mesece ali slabih osem mesečno. Najbolj se splača letni nakup, a pazite: če naročnino poravnamo s kreditno kartico, jo bomo morali preklicati s telefonskim klicem v tujino. Omeniti velja, da ob nakupu konzole prejmemo bon za 30-dnevno preizkušnje zlatega računa; tega često prilagajo igram, ki se bahajo z močno nalinijsko komponento (Shadowrun, Lost Planet).

Žal se je treba pri tem zatekati k fintam. Četudi je xbox 360 moč zaslediti v nekaterih podalpskih prodajalnah, Slovenije še vedno ni na seznamu uradno podprtih držav na Livu. To pomeni, da se moramo registrirati kot prebivalec kake druge države, kot je Velika Britanija, si izmisliti naslov in vnesti poštno številko resničnega angleškega mesta, pri čemer si pomagamo z zvestim Googlom.

Problema se Microsoft zaveda in dasi ga zaenkrat ni še ni rešil, vsaj ne komplicira pri preverjanju podatkov plačilnih kartic. Bremeniti je moč Viso, Mastercard in American Express. Če do take plastike nimamo dostopa, v bolje obloženih štacunah najdemo predplačniške kartice (Xbox Live Gold Subscription Card) s šifro za eno- ali trimesečen dostop oziroma letno rabo Liva. Pri nas jih ima Mantis, včasih Mueller. Če imamo evropski account na Livu, nakup take kode obvezno opravimo v Evropi, saj ameriške šifre na evropskih računih ne delujejo (ter obratno).



Forza Motorsport 2 je trenutno med naslovi, ki najbolje izkoriščajo mrežno povezavo. Za nabavljanje unikatno počečkanih avtekov rulja dnevno pokuri na tisoče tavžentev in več navideznih kreditov.

Ljudje brez kreditne lahko obenem nabavimo pildke s kodo, s katero si na Livov konto nakažemo točke za barantanje na tržnici. Beri dalje.

Ta birokratska procedura je žal potrebna, da lahko spletna povezava na XB360 zasije v polni luči. Mrežna izkušnja se v grobem deli na tri smiselne podenote: tržnico (Marketplace), večigralstvo in komunikacijo. Na prvi domujejo številne multimedijske vsebine, ki si jih je moč zastonj ali proti plačilu pretočiti na xboxov trdi disk. Samoumevni so dodatki za igre, demo verzije, prikolice za prihajajoče špile, tematske okrasne kožice za ozadje dashboarda in slikice za profil. O igrah podservisa Xbox Live Arcade se je razpisal že Sneti (Živa tržnica pod arkadami, J151 ali id 2189 na stranki). Toda pobje iz Redmonda se zavedajo, da si mladež poleg kruha in iger želi še česa drugega, zato tržnico filajo s spoti popularnih izvajalcev, kot so Robbie Williams, Beyonce, Oasis in Kings of Leon. Izbira je zaenkrat siromašna, poleg tega spoti niso na voljo v visoki ločljivosti, stanejo pa nezanemarljivih 230 MPjev (microsoft point: to je valuta na Tržnici, 1000 točk = 12 evrov). Grenek priokus deloma popravijo filmčki iz kategorije igrarske skupnosti, kjer ždijo prispevki znanih postalov, dočim spisek zaokrožijo videopomagalniki. Za špilavce je torej poskrbljeno, na slikosučnem področju pa smo starocelinarji hudo prikrajšani, saj nam na Marketplacu ni dano zapravljati za TV-nanizanke in holivudske filme v HD-ločljivosti, kot to morejo Američani. Problemi z licencami in to. Do pred nekaj časa smo si lahko iz Evrope ustvarili čezlužen račun in uživali v vsej tej produkciji, zdaj pa Microsoft preverja IP-številke in če si Evropejec, dobiš le sporočilo, da si nevreden.



Pomembnosti Marketplaca se Microsoft dobro zaveda. Nedavno so Tržnico preselili na lasten zavihek uporabniškega vmesnika.

Regijske omejitve na srečo ne veljajo pri mrežnem izmenjevanju nežnosti v igrah in Xbox Live je trenutno najbolj dodelana konzolna večigralska platforma. Ima svoje minuse, kot sta plačljivost, zaprtost (tu ni nobene povezave z ostalim spletom oziroma brskalnika, s katerim bi recimo odšel na joker.si) in dejstvo, da Microsoft veliki večini iger ne namenja lastnih strežnikov, temveč deluje le kot posrednik med konzolami igralcev (ne dedicated servers, marveč varianta peer-to-peer), kar zna včasih peljati do nezaželenih zamikov. A po drugi strani imajo skupna lista prijateljev, privzeto glasovno sporazumevanje in možnost utišanja ali ignoriranja debilnih najstnikov na razpaljotke neznansko blagodejen vpliv. Laga je malo celo pri pokanju čezlužcev, pri igranju proti nasprotnikov iz Slovenije ali bližnjih držav pa načeloma sploh ne. Še tako spletno zanikrn naslov mora vsebovati par osnovnih načinov druženja, kot sta quick ter custom match za 'prijateljske' in rangirane različice dvobojev po kopitu deathmatcha. Naprednejše igre pa vsebujejo dosti izvirnih modusov in zanimivih bonuskov, kot je gledanje dirk, pošiljanje replayev, skupno igranje solerskih kampanj, inteligentno parjenje neizkušenih in trdojedrnih igralcev po sistemu TrueSkill, avtomatično nameščanje popravkov tako za sistem kot za posamezne igre, brzinski downloadi, pošiljanje besedilnih, zvočnih ali (s kamero live vision – opis Joker 166 / id 3965) video sporočil ... Pisunsko neučakani si moremo pri tvorjenju stavkov pomagati s priključitvijo čisto navadne USB-tipkovnice, in še dobro, saj je po zadnji posodobitvi firmvera 360ica bogatejša za MSN Messenger. Zaradi tega lahko kontaktom z njega zdaj z golimi tekstovnimi sporočili – druge funkcije niso podprte – težimo še izpred HDTVja v dnevni sobi.

(Sneti says: boš kej napisu končno?? ... 'Oseba Case je Odsoten, zato morda ne bo odgovorila.')

Črna zvezda

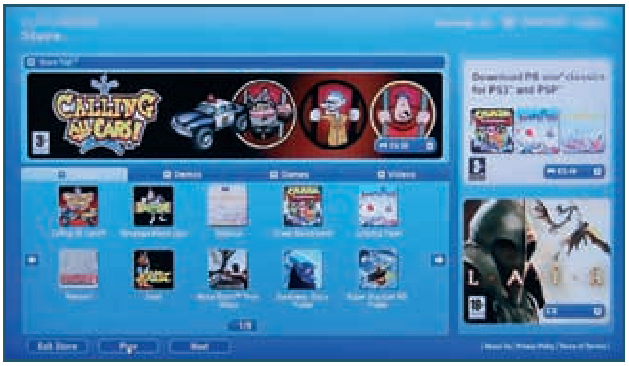


Sony je imel pred splovitvijo playstationa 3 oziroma Playstation Networka, Livu konkurenčne spletne platforme, dva cilja: zagotoviti podložnikom PS3 servis, ki bi bil vsaj enakovreden Microsoftovemu izumu, obenem pa ga ponuditi zastonj. Spričo tega in manka izkušenj Sonyja na področju konzolaške omreženosti pa je malokdo verjel, da jim bo podvig uspel iz prve.

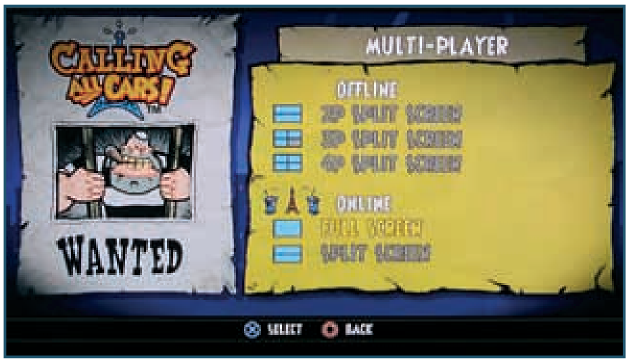
Porodne težave so se zlasti problematične izkazale za Slovenclje, kajti ako ste v aprilskem Jokerju brali odgovarjalni članek za PS3, že veste, da se na PSNju stvaritev slovenskega računa še ne splača. Večina funkcij sicer deluje, toda za nas so zaprta vrata nalinijske štacune Playstation Store, kjer so na voljo tako zastonjske reči kot plačljive igre (Tekken: Dark Resurrection, Super Stardust HD, Super Rub'a'Dub ...). Sony pravi, da je tako, ker pri nas ni zagotovljena podpora uporabnikom, in obljublja, da se bo stanje spremenilo jeseni, nemara že septembra. Zaenkrat omejitev obidemo tako, da si ustvarimo račun v kaki drugi evropski državi, kar nam omogoči dostop do zastonjskih vsebin spletne štacune. Do kupljivih zadev pa edina pot vodi skozi ameriški račun, sicer bomo doživeli zavrnitev plačilne kartice, izdane v Sloveniji. Nič bati, dolpobrane vsebine so na PS3 dostopne v vseh računih, ki jih imamo ustvarjene na konzoli. Ob posredovanju podatkov o kreditni kartici vnesemo naslov po želji, le pri izbiri ameriške zvezne države (recimo Kalifornije, kjer ni davka) in poštne številke (90001, Los Angeles) ne smemo slepariti, drugače postopek ne bo stekel do kraja. Mastercard preverjeno deluje, Visa pa ima težave. Kreacija čezlužnega in nemara japanskega računa je smiselna tudi zato, ker se roba na evropski tržnici praviloma pojavlja z zamikom, ki lahko traja ure, dneve in tedne.

No, ko vendarle stopimo čez prag Playstation Stora, police niso vredne vlečenja čeljusti po tleh, saj je seznam robe tako omejen, da se z vso ponudbo seznaniš v dobrih dveh minutah. Drži pa, da je zadeva komajda štartala in da se Sony kar pošteno trudi s tedenskim osveževanjem artiklov, ki se izvede vsak četrtek. Cene se gibljejo nekje med 5 dolarji (zimzelene staroste tipa Lemmings in naslovi za PS1, ki jih pošlješ na PSP in jih tam igraš – WipeOut, Destruction Derby, Crash Bandicoot) do 20 $, kolikor hočejo za Tekken: DR. Do konca leta naj bi v fizične trgovine priromale še obljubljene predplačniške kartice. PS Store tako potencial, da postane resna konkurenca Marketplacu, ima. Le dosti megazlogov se bo še moralo pretočiti, preden se bo na spisku dolpotegljivih predmetov nabralo dovolj raznolike krame.

Ostali spletni elementi playstationa 3 se skrivajo v Cross Media Baru (XBMju), torej glavnem vmesniku konzole, pod ikonama Network in Friends. Slednjim moremo privzeto pošiljati zgolj tekstovna sporočila, okrašena z eno samo sliko, in jih povabiti na realnočasovno izmenjavo mnenj. Glas in podobo možička na drugi strani zaslišimo oziroma uzremo šele, če ima v USB vrata vtaknjen naglavni združek mikrofona in slušalke in / ali kamero eyetoy (ja, tisto za PS2). Možna je tudi uporaba bluetooth slušalke z mikrofonom. Delujejo malodane vsi modeli razen esktra eksotičnih, kvaliteta zvoka pa je (vsaj izven špilov) v primerjavi z xboxovim komunikatorjem razveseljivo boljša.



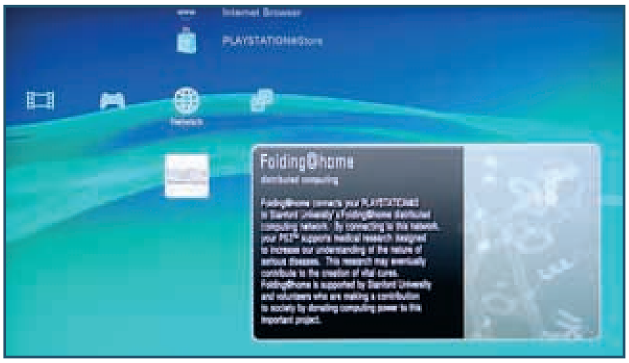
● Grafični dizajn Playstation Stora je všečen, ni pa štacuna prvak preglednosti.



● Za avtorje je izdajanje arkadnih igric rešilna bilka. Če je špilček uspešen, more pokriti del stroškov za razvoj večjih.

Ah, igranje. Žal je tako, da na PS3 ne lista prijateljev, ne komunikacija nista dosegljivi iz vsakega špila, ki vsebuje mrežno komponento, tako kot je to na xboxu 360. Takisto ni zabičanega nepuščavniškega minimuma, saj je večigralska plat na grbi razvijalcev. Manko centraliziranega sistema je na primer že škodoval Virtua Tennisu 3, v katerem na PS3 o protipuščavniškem načinu ni ne duha, ne sluha. Po drugi strani pa v Resistance: Fall of Man najdemo vse mogoče multiplayerske pritikline, dočim je Motorstormova mrežna koda dovolj dobra, da špil ob udeležbi osmerice, neartikuliranem kričanju skozi mikrofone in živalskem veriženju kovine ne teče opazno slabše kot v solo. In to po wi-fi povezavi. A vendarle – zakaj bi se morali odpovedati nekemu sindikaliziranemu spletnemu minumumu? Sony je tu vseeno usekal mimo.

Bo pa točke pri ljubiteljih internetnih radosti playstation 3 nedvomno pridobil zaradi spletnega brskalnika. Kos kode, ki je PS3 prirejena različica browserja NetFront (najdemo ga še v PSPju in nekaterih mobilnih telefonih in dlančnikih), se more pohvaliti s kar zajetnim kupčkom opcij. Naenkrat imamo lahko odprtih šest oken, vpisovanje teksta je ob pomoči bogate virtualne tipkovnice relativno hitro, moč je delati zaznamke, brskati po zgodovini obiskanih strani, določati velikost pisave, zumirati ... No, brkljalnik se kljub lični zunanjosti in pokritim osnovam vseeno se more primerjati z velikani, kot so Explorer, Firefox in Opera na PCju. S filmčki s TiTube ni težav, z branjem spletne pošte takenako ne, na mn3njalnik bodemo z njim prav tako zahajali. Toda o kaki popolnosti ni govora, saj bomo na vrsti strani zastonj čakali, da se bodo naložile video- in drugačne vsebine. JavaScript in Flash sta v teoriji podprta, a je delovanje strani s tovrstnimi apletki bolj kot ne odvisno od sreče. Kul je, da USB- in modrozobni glodalci ter tipkala delujejo tako v brskalniku kot v XBMju in špilih, ki jih podpirajo. Toda uporabo znova omejuje dejstvo, da do prikazovalnika spletnih strani ni moč dostopati med igranjem ali gledanjem filmov, saj je na PS3 večopravilnost mogoča samo med dolvleko datotek. Pol ducata cellovih jeder za multitasking očitno ne zadostuje, heh.



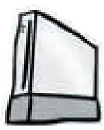
● Črna zvezda proti raku? Folding@Home je aplikacija, ki je kot nalašč za cellove računske mišice.

Pomanjkljivosti nalinijskih elementov Sony že in jih še bo odpravljal skozi redne posodobitve firmvera. Nad postopkom, ki zahteva, da med updatom sicer brezžični plošček s kablom povežemo s konzolo, se rulja sicer zmrduje. A videli bomo, koliko bo kislih obrazov takrat, ko bo playstation 3 nekaj dni po tistem, ko bo filmska industrija dorekla specifikacije platforme BD-J (glej članek o modrem žarku v julijskem Jokerju), nared za predvajanje mičnih bonusnih vsebin modrih diskov.



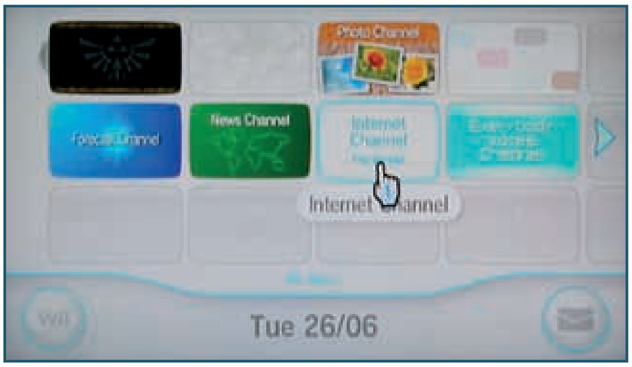
● Vpisovanje WWW-naslovov z virtualno tipkovnico je okej, pisanje e-pošte s ploščkom pa na zapestja ne deluje blagodejno.

Beli princ



Nintendo ne bi bil Nintendo, če se spletnega mešetarjenja ne bi lotil na samosvoj način. Predsednik Satoru Ivata je na lanskem E3ju wii označil za 'sistem, ki nikoli ne spi'. Trditev je meso postala s funkcijo WiiConnect24, ki dopušča, da se po wi-fiju v interni pomnilnik vsebine pretakajo tudi, ko je wii v načinu standby. Da je na

voljo za dolpoteg nova nadgradnja softvera, kratko sporočilo prijatelja in slično, nas konzola opozori s hipnotičnim utripanjem modre diode ob ploščkosuku. Integracijo z WiiConnect24 že pozna peščica wiijevih špilov (Konami nam lahko na ta način za Eledees dostavi nove stopnje) in nekateri uporabniški programi oziroma 'kanali' z glavnega menija, ki se zanašajo na splet. Na dvorišču Mii Channela se, ko spimo, vrši miigracija simpatičnih miijev, News Channel samodejno ažurira novice, Forecast Channel vremenske razmere, Everybody Votes Channel, kjer sodelujemo v množičnih anketah, pa rezultate le-teh. A kakor kul se vse to sliši, v praksi pogruntavščina nima blazne vrednosti, dokler Nintendo ne bo uresničil obljub o samodejni dolvleki obsežnejših datotek, recimo demov za DS.



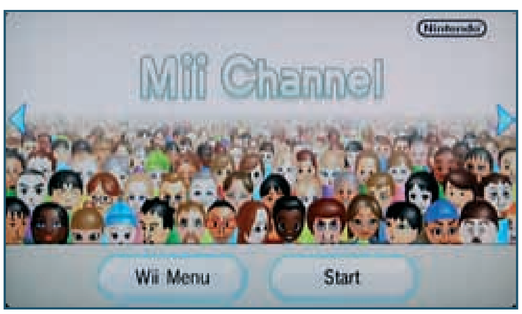
Na glavnem zaslonu wiijevega menija se kot posamezni kanali prikazujejo tako aplikacije kot igre, nabavljene na Tržnici.



Leta tečejo, vstopili smo v EU, za Slovenijo pa izdelovalci softvera še vedno niso slišali. Da bi jih, heh, strela.

Igračkanje s kanali je brezplačno, globalne naročnine za spletni servis, ki bi bila vezana na nek centralen igralčev profil, wii ne pozna. Nintendu denar kajpak ne smrdi, zato je na spletni tržnici (Wii Shop) v sekciji Virtual Console moč nabaviti več kot sto klasik za zastareli zabavni hardver Nintenda in konkurence. Natančneje za NES, SNES, N64, mega drive in turbografx. Slovenske matere sinovi moramo za zapravljanje v wiijevih nastavitvah najprej zamenjati državo (Velika Britanija bo kul), nakar vpišemo cifro kreditne (Visa, Mastercard), da se dokopljemo do denarne protivrednosti za wii točke. Za tisoč njih žrtvujemo 10 evrov, kar je hkrati zgornja cena, ki jo plačamo za špile za nintendo 64, dočim manj terjajo staroste za SNES (800 pik) in NES (500 pik).

Slednjo vsoto moramo od 1. julija naprej na tržnici odšteti za Internet Channel, ki ni nič drugega kot sopomenka za brskalnik, ki so ga za Japonce razvili avtorji Opere. Wiijev browser je le kompaktnejša izdaja pecejaškega brata in podpira kup razširjenih spletnih tehnologij, kot so JavaScript, CSS, RSS in Flash do inačice 7. Na *wiicade.com* in *wiiplayable.com* najdete seznam iger v Flashu, ki jih je moč igrati v wiijevem brskalu. Omogočeno je shranjevanje priljubljenih strani, medtem ko inteligentno povečevanje in pomanjševanje prikazne površine pride še kako prav, saj wii za HD še ni čul. Klikanje po linkih je z wiijevim igratorjem intuitivno, vnašanje internetnih naslovov tudi. S tipkovnico in miško bi šlo še hitreje, toda obe napravi po priklopu na wiijev USB-vtič ostaneta mrtvi. Aplikaciji težave dalje povzročajo PDFji, določeni video formati in šumniki v tekstu. Ampak Internet Channel je orodje, ki zadostuje osnovnim potrebam deskanja in nalogo opravlja malenkost bolje kot brskalnik na playstationu 3.



So majhni, luštni in pretežno neuporabni. A ko se ti na trgu Mii-kanala pojavi Hitler, si zaželiš še ostalih.

Zdaj bi moral slediti odstavek o veličini WiFi Connectiona, Nintendove platforme za čezmrežno igranje, ki obsega wii in DS. Vendar pa je Mario Strikers Charged edini evropski špil za wii, ki ga podpira. Podobno nazadnjaško je osnovno daljinsko komuniciranje, saj si moramo z drugimi wiijevci najprej izmenjati nerodne, 16 cifer dolge prijateljske kode, vezane na konzolo. Šele nato si lahko pošiljamo miije, sporočila (ta moremo do konzole spraviti tudi čez e-mail na naslov, ki se sestoji iz osebne wiijeve številke in končnice @wii.com), fotke ter ... Ne, to je nekako to.

Pajčevina v žepu



Nora komercialna uspešnost Nintendovega dvozaslonskega dečka ni naključna. Samuraji že od vsega začetka življenjskega cikla konzole, ko je še kazalo, da dotikabilni in drugi zaslon ne bosta dovolj za prekositev PSPja, odločno izkoriščajo DSovo brezžičnost. No, lahko bi jih še bolje, saj večigralnost skozi brezplačni WiFi Connection podpirata le odstotek ali dva v Evropi izdanih iger, so pa med njimi same uspešnice a la Tetris DS, Mario Kart DS, in Metroid Prime: Hunters. Če bi radi z DS-om brskali po spletnih straneh, moramo dokupiti paketič DS Browser, navezo softvera (oklеščene Opere) in pomnilniške razširitve, ki jo zadegamo v GBAjevo režo. Prodajajo dve verziji, za izvirni DS in DS lite, staneta pa po 40 evrov, kar je žafransko glede na to, da je brskalnik zelo ubog in ima težave celo z najbolj osnovnimi spletnimi stranmi. Ako ga ne potrebujete res absolutno nujno, DS Browser ni priporočljiv nakup. Mimogrede, za DSovo wi-fi povezavo ne potrebujemo nujno brezžičnega usmerjevalnika, saj zadostuje wifi USB connector, zadevica, ki deluje kot posrednik med računalnikom in DSom. Na poti pa lahko v ta namen izkoristimo vroče brezžične dostopne točke v mestih, ki jih je celo pri nas, kjer še živijo zmaji, vse več.



Za 40 evrov vam ga profesionalka dvakrat pocuza. Vedite to, če vas bo zamikal nakup DS Browserja.

Taiste pridejo prav tudi PSPju, ki je že iz škatle obdarjen z brezžičnostjo. Le-to je mogoče izkoristiti za spletno brskanje z dokaj omejenim browserjem, ki je po podobi sličen onemu s playstationa 3 in podpira primerljivo količino funkcij, ter za večigralstvo. Tega pozna kar lepa količina iger, od MGS: Portable Ops prek Syphon Filter: Dark Mirror do Killzone: Liberation, tako da je PSP po tej plati zadovoljivo preskrbljen. Internet je hkrati način, kako posodabljati firmver.

Omrežena futura

Prihodnost je svetla. Microsoft bo TV-nadaljevanke in filme kmalu dostavil evropskim uporabnikom in ima načrte, da bi ustvaril Itunes podobno spletišče za kupovanje muzike. Nemara udejanjijo celo Explorer in Outlook, čeprav je upanje na to vsled hermetične zaprtosti Liva bolj jalovo. Sonyjev as v rokavu je Playstation Home, Second Lifu podobna 3D nadgradnja vmesnika za druženje z igralsko skupnostjo, ki ga razvijajo od 2005. In v katerem bo menda še letos vsakega uporabnika predstavljal samosvoj avatar. Nintendov cilj je na spletne strežnike prenesti vso knjižnico klasičnih iger, tem pa se bo v 2008. končno pridružil svež softver za wii v stilu originalnih naslovov za PS Store in Xbox Live Arcade, zbran pod titulo WiiWare. In kdo ve, kakšni odbiti kanali nas čakajo.

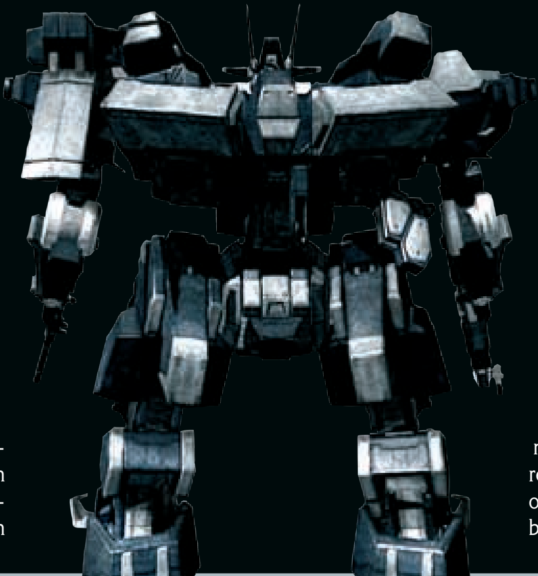
V vsakem primeru na zmagovalca tekme za internetni prestol dnevne sobe ni moč pokazati, saj ima vsaka konzola svoje prednosti in pomanjkljivosti. Splošni nauk bi lahko bil, da z nobeno od teh naprav (odštevši PS3, na katerem teče Linux) ni moč docela nadomestiti PCja. Ni pa to tragično, saj so dnevnosobne in prenosne igrosučne mašinice v principu namenjene nabijanju iger. Da so le-tega končno orenk razširile na internet, je zgolj pohvalno.



Povezavo v splet je na PSPju moč izkoristiti tudi za streaming večpredstavnih vsebin s PS3.



Armored Core 4



Dragi japonski oblikovalec robotskih iger! Čisto te razumem, da delaš špile z velikanskimi oboroženimi samohodkami v glavni vlogi. Te mašine so zgoščena hudobija: tristo ton uničevalne kanonadno-raketniško-laserske sile, zapakirane v človeku podobno obliko. Ava. Nadvse takisto zastopim, da je občinstvo pripravljeno določene serije s tovrstno tematiko podpirati leta in leta. Armored Core 4 je recimo že enajsti del franšize, kar je spoštovanja vreden dosežek. Med zagretimi igralci je pač mnogo takih, ki jim njihova putrasta telesa niso všeč in bi bili zaprmej raje plehnata bojna pošast. Ali Jennifer Garner, karkoli bi jim ratalo prej.

Nič ne rečem, nad določenimi elementi sem navdušen. Grafika je prikupna, zlasti kar se tiče svetlobnih ter okoljskih učinkov v slogu plamenov, meglic, svetlobe, eksplozij in kar je še takih kraguljčkov. Če jih zazvoni preveč naenkrat, se akcija sicer jame zatikati, vendar to ni pogosto. Potem je tu občutek pri vodenju kovinskega orjaškeža. Za razliko od bolj simulacijskih iger, kot sta Chromehounds in Mechwarrior, je AC4 usmerjena bolj akcijsko, čeprav je obdržala nekatere resnejše prvine. Ker si se znebil malce nerodnega usmerjanja iz prejšnjih delov ter ga nadomestil z običajnim sistemom leva gobica za premikanje, desna za nadzor kamere in gumbi za funkcije, je pinjau enostaven ter zadovoljujoč. Iz tretje osebe gledani robotej teče, drvi, frči, drsi po vodni gladini, masakrira z raznoterimi krepeli, od topov prek raket do mečev za raztur od blizu, se izmika sovražnim salvam ... Luštno, luštno.



● Mesto nudi veliko priložnosti za skrivanje, napade in ponovne utonitve med stolpnice. Žal pa je umetna pamet vse preveč šibka, da bi se taki manevri spremenili v kaj globljega. Uspeh je v glavnem odvisen od konfiguracije tvojega robota in taktike.



● Včasih je podoba dobesedno sapojemajoča. Škoda, da je dostikrat ne opaziš, ker si ruvaš zobe ob sitnem jemanju na muho.

Kot se za robotovščino spodobi, je igra v igri opremljanje nevarne konzerve. Všeč mi je, da imaš že spočetka na voljo nekaj klasičnih različnih modelov (hiter, a slabše oborožen; močnejši, toda počasnejši) in da moreš za cekin, ki ga dobiš v misijah, kupovati številne kose za predele jeklenka. Ti lahko dodobra vplivajo na način, kako se lotevaš nalog in kako uspešen si v njih. Orožja so bolj ali manj primerna za to ali ono situacijo, treba je skrbeti za zalogo energije, ki ga zagotavlja reaktor, prirejati okončine in ramenske nosilce, upoštevati skupno težo ... Če špilavcu na neki odpravi, ki so nelinearno razporejene v šest poglavij, redno spodleti, je morda čas, da se odpravi v delavnico in spremeni konfiguracijo robota. Včasih je to celo bolj zabavno kot samo bojevanje.

Seveda pa je tako tudi zato, ker se je treba zaradi čudnega dizajna kar dostikrat odpraviti na kak miren kraj, kjer globoko dihaš, mrmraš OMMM in si od stresa odgrizneš samo eno golen. Dosti nalog je izdelanih dobro, nekatere celo odlično: vse so precej kratke, dogajalske in se odvijajo v majhnih, raznolikih arenah, kjer ti je takoj jasno, kaj ti je storiti. Najsi bo to merjenje moči z navadno šaro, kot so helikopterji in podmornice, ali z več vrstami robotov, od kupčkov običajnežev do elitnih, ki so slični tvojemu in nemalokrat delujejo kot šefi oziroma mini šefi. Vse v mestnem, gorskem, morskem, notranjem in še kakem okolju. Pohvaljen, oblikovalec. Toda ko gre kaj narobe, gre spektakularno narobe. Samodejno jemanje ciljev na tarčo je v najboljšem primeru povprečno, velikokrat pa totalno neučinkovito in povzroča grozno zmedo. V par misijah s časovno omejitvijo sem si populil lase le zaradi neučinkovitega targetinga, ki ni in ni hotelo označiti ključnih tarč. Za nameček je vrtenje pogleda nesmiselno leno in skorajda neopisljivo je, kako butasta je tale igra na vse preveč mestih. Potem je tu manko taktike. Ker AC4 ni direktna razturačina, kjer bi samo tiščal gumb za strel in bi vse padalo, temveč dosti stavi na ogibanje, rabo ustreznih krepel in pazljivejše pristopanje k bojem, je neprijetno, kako je na momente podobna Space Invaderjem in kako pazljivo načrtovane misije nadomesti s takimi, ki hočejo za kanček uspeha pol ure žongliranja z rezervnimi deli. Čez čas tam pogruntaš, da je tri četrt orožij kratko in malo zanič v vseh položajih, ter da je bil tisti, ki je ustvaril menije, debil s streptokoknim vnetjem možganov. Saj so pregledni, a ko se osnovne informacije skrivajo v treh podmenijih ... Nalinijsko usmerjeni multiplayer za osmerico boja željnih je zehalen, zgodba pa je načeloma interesantna, vendar preveč animejsko zblojena in nejasna, da bi zmogla komurkoli, ki ni izvedenec v seriji, učinkovito predstaviti alternativni velerobotski svet.

Tako torej, dragi japonski oblikovalec robotskih iger. Cenim tvoj trud in ne morem reči, da je Armored Core 4 polomija. Neredko vsi kosci sestavljanke padejo skupaj in zadeva se igra solidno, razčefukno, uživantsko. Škoda le, da mnogokrat že naslednji trenutek nanjo stopi orjaška bojevita zverina in jo zmečka v grižasto zmes nepremišljenosti ter zoprnosti. Pri petici, o kateri ni dvoma, se potrudi bolj!

61 *Z odličnim spoštovanjem,* ***Sneti***, ***Joker***
xbox 360 / PS3 — **505 Games**



● Misije so vsaj spočetka razgibane, saj napadaš talne, zračne in vodne cilje, prestrezaš, čistiš stavbe ... Kasneje se malo utrudijo.

Resident Evil 4



● **Nadzor množice je v RE4 bistven element. Vedeti je treba, kdo predstavlja večjo grožnjo, zato je akcija precej taktična.**

Že zombakeljska piščeta krulijo, da je Resident Evil 4 (J140, 92) ena najboljših iger novega milenija, če ne nasploh. Aduti te tretjeosebne akcijske pustolovščine so izredno domišljen tempo, melasasto vzdušje in počasnejša, taktična strelska akcija, ki pa adrenalin kljub temu nabije v neslutene višave. Capcomu vsa :ava: za to mojstrovino.

Ki seveda ni ostala le na gamecubu, koder je pristala najprej. Izvirniku je sledila verzija za PS2, ki je animacije, na kocki narejene z motorjem, spremenila v vnaprej pripravljene filmčke, dodala igranje z Ado namesto samo z Leonom ter pričarala frišno orožje in alternativne oblekice. Žal so lastniki Vaderjevega opekača hkrati dobili slabšo grafiko, zlasti glede naprednih svetlobnih učinkov, ki so na gamecubu ustvarili dosti vzdušja. Vendar playstation 2 ni bil končna postaja, saj je založnik pred kratkim udejanjil polomljeno verzijo za PC (J163, 75), zdaj pa še inačico za wii.

Za razliko od Ninja Gaidena Sigme za PS3, ki Blackovi podlagi doda očitno količino novosti (dasi te niso vedno posrečene), ni Prikrito zlo na prisekančku nič drugega kot izvedenka za PS2 z grafiko z gamecuba. Nalašč za wii niso vdelali prav nobene dobrote, kar meji na nezaslišanost, in tudi grafika je kljub številnim umetniškim potezam že dosti ostarela. Ocena bi bila gotovo za deset pik nižja, če ne bi nadzor z daljincem & nunčakom subtilno spremenil igranja. Elegantna shema omogoča hitrejše, miški podobno premikanje merka, s čimer v principu laže nadzoruješ pošastke, ki te želijo pomalicati. Medtem ko si na kocki, PS2 in peceju muho vodil počasi ter lagodno in je bilo bistveno, kakšen vrstni red si ubral pri krepavanju gnusob, je na wiiju to drugače. Ker količina sovražnikov ni prilagojena, je ta verzija načeloma malce lažja od treh sorodnic. Drži pak po drugi strani, da je zdaj laže zgrešiti in se vdati paniki, tako da je občutek ipak do neke mere svež. Atmosfersko je tudi mahanje z wiiljincem pri tem, ko te kak zajebani ostudko popade za vrat, ogibanju skalam ter mahanju z nožem.

Tisti, ki ste špil ze predelali na kocki oziroma PS2, bi morali biti veliki fani, da bi znova odšteli EUR, čeprav je cena slabih 40 bruseljčnikov nižja od običajne. Vsakdo, ki se s to mojstrovino še ni spoznal in ima wii, pa si jo zdaj dolguje!

82 — *Ri-ri-rilis? Wii-wii-wiiwiis! <Sneti, ki se mu meša od napetega vzdušja>*
wii — **Capcom**



● **Ko kanalja na tebi stori zgrabjot, je na vrsti bolj ali manj divje mahanje z wiiljincem. Na taisti način sekljaš z nožem in čeprav se sliši kot nepotrebnost, prijem izboljša vzdušje.**



Eledees





Predmete je treba pošteno zrukati, da iz njih izkapljajo elediji. Nato se radi ponovno skrijejo, zato jih velja urno poloviti.

Nenavadno wiijevo streljanko Elebits so za evropski trg prekrstili v Eledees. Bojda zato, ker zdaj zveni podobno kot angleška beseda za ledice, majhne varčne diode. Etimološki izvor teh besednih igrarij gre iskati v glavnih junačkih špila: elediji so namreč bitjeca, ki napajajo električne naprave. Ko drobiž nekega dne pobegne, se svet zavije v električni mrk. Tu nastopiš ti, cmerav otročaj z očetovo lovilno pištolo. Jaganje poteka v obliki prvoosebnega lomastenja po domači hiši, vrtu in okolici, kjer nunčakov goban skrbi za premikanje, gibi z daljincem pa obračajo pogled. Z njim hkrati usmerjaš merek in rokuješ s predmeti, prevračajoč vse pred sabo, da bi žverce izbezal iz skrivališč. Kampanjo sestavlja blizu trideset stopenj, kjer je treba v omejenem času pobasati zapovedano količino električne moči, ki jo dobiš s šicanjem škratkov. S polnjenjem merilnika oživijo aparati v slogu radia, pečice in ogromnega teveja, ki jih je treba prižgati ali kako drugače aktivirati. Recimo vtakniti kruh v toaster in umazano perilo v pralni stroj. Nato bela in ostala tehnika izvrže eledije za bildanje tvojega laserja, da lahko posegaš po vse masivnejših rečeh. Če spočetka komaj dvigneš čevelj, elektrončke kmalu iščeš pod omarami in fotelji, na koncu pa celo pod avtomobili ter hišami.

Ampak da ni prelahko in preveč veselo, špil zateži s par nivoji, kjer ne smeš razbiti preveč vaz in delati hrupa. Ker je ravno razmetavanje ena glavnih privlačnosti, so omejitve frustrirajoč nesmisel.

Pri vsem zapletanju se žal niso spomnili na zemljevid, tako da se moraš pri iskanju aktiviranih reči zateči k slepemu tavanju. In ko jih najdeš, so s prižiganjem veliki križi in težave, saj igra ne pove, kaj pričakuje od tebe. V pečici je recimo puran, ona pa se noče zagnati. Rešitev? Ptiča je treba vzeti ven in ga stlačiti nazaj! Da bi zalegla kaka druga vrsta hrane, ni govora. Tudi nadzor je za zahtevane finomehaničnosti premalo spoliran in zgodi se, da ob vrtenju kljuke kamera zatava neznanokam. A vse to bi se dalo laže preživeti, če ne bi bilo odštevajočih se sekund, ki kaznujejo vsako obotavljanje in iskanje lastnih rešitev. Namesto na ustvarjalnosti špil temelji na živčnih poskusih in napakah, kar mu zbije velik del pik.

Ob tem so elediji pretežno neškodljivi, paziti je treba le na črne bodljikavce, strelјače in zviteže, ki se združujejo v večje pošastke. Ti vate lučajo predmete in se jih odkrižaš z eno okrog ušes. Tudi šefovski debelušĉki so dokaj lahko odstranljiv vmesni prigrizek. Dodatno streženje po življenju je v domeni tankcev in topov, ki preživijo po nivojih. Če ti odpihnejo vseh pet življenj, je treba od začetka, in čeprav se izstrelkom ni težko ogniti, nanje nabašeš v najmanj primernem trenutku. Pri tem za silo pomagajo ščiti in ostale okoli raztresene dobrote. Fin je denimo samociljajoči laser, ki razpršene palčke pospravi kot magnet sponke. Ali pa res frajerski turbo sesalec in nepogrešljiv dušilnik ropota.



Večigralstvo pomeni kaos raznobarvnih laserjev in komolčarjenja za škratke. Kamero obrača le eden, ki je tisti čas bog in batina.

Preigrane stopnje so na voljo za maličenje v urejevalniku, kjer jih lahko po želji nastelješ z bitjeci, predmeti in pomagali ter jih pošlješ v pokušino prijatelju. Do tri znance lahko povabiš na obisk, da se ti pridružijo v večigralskem načinu. Cilj je pobasati čim več ledkičev, vendar s čudnim hakeljcem pri snemalu. Tega nadzoruje eden od druščine oziroma igra med igralci preklaplja. Vsekakor hecno in težko rečem, da bo komu pretirano sedlo.

Enako velja za igro kot celoto. Čeprav nivoji s približno deset- do petnajstminutno omejitvijo niso dolgotrajni, se lahko zaradi ponavljanja ob neuspehih raztegnejo nad petnajst ur. Lepo, da je nekdo zasnovo prvoosebne streljanke uporabil za kaj drugega kot za krvošpric, in to celo s prvinami pikminov ter Katamarija. Vendar domišljijskost zbledi ob zoprni, umetni zagovednosti brez občutka za mero. Užitki ob lovu in delanju nereda se kmalu umaknejo zlovoljni naveličanosti, čemur v dobri igri ni mesta.

69	*Navi navali s kozarci za vlaganje, a se pri lovu na kresničke grdo opeče.*
	wii — Konami



Urejanje stopenj je fešta neizživetih sanj in graditeljskega navdiha. Je pa količina reči, ki jih lahko v nivo namečeš, omejena.



Mušice ždijo na nemogočih mestih in da dvigneš vsako smet, zahteva kar nekaj potrpljenja.

Rogue Galaxy



Končno tudi na evropske police prihaja ena zadnjih velikih frpjk za drugi igralni štacjon, ki se počasi odpravlja v zasluženi pokoj. Pri Level 5, razvijalcu Dragon Questa VIII, so se odločili, da bodo v Rogue Galaxy spehali kup zanimivih sestavin, ki jih na ta način skombiniranih še nismo srečali. Recept gre nekako takole: vzameš kup gusarjev, jim daš ogromno ladjo in jih namesto na morje postaviš v vesolje, ki trpi pod prikrito taktirko ogromnega konglomerata vojaške industrije.

Naša štorija se začne na samotnem, obubožanem puščavskem planetu Tatooine … ehm, Rosi, kjer živi Jaster Rogue. Pubec, željan pustolovščin in odkritij v prostrani galaksiji, sreča pirata, ki ga zamenjata za velikega pustolovca in ga vzameta na ladjo. Tako se začne odpletati epska zgodba o iskanju izgubljenega planeta Eden, kjer se po gusarskih legendah skriva največji zaklad. Štorijalni miks piratov in vesolja je svež, čeprav si je Level 5 nekaj podrobnosti sposodil pri Vojni zvezd. Ampak hej, če lahko kradejo pri Squeenixu (*kreh* FF12 *kreh*), si lahko tudi pri L5 privoščijo nesojeno princeso, obubožan puščavni planet in zloben imperij! So pa zato bolj izvirni glavni igralni liki, na primer nori raziskovalec Jupis, bivši vojakbuldog Deego in robot Steve, ki nosi v sebi dušo sina svojega stvarnika. Podobe vseh osmih oseb so natančno dodelane, vsak pride v druščino s pretresljivo zgodovino in kompleksi.

Novosti prinaša tudi igralni sistem. V realnočasovnih bojih s tremi liki v druščini (dva vodi računalnik) se lahko vsaka oseba brani z dvema orožjema, navadno enim strelnim in enim za bližnja srečanja. Tako lahko manjše nadloge, kot so ptice in žuželke, enostavno pospravimo s pištolo, pri večjih mrcinah je treba poprijeti za meč in slična rezila, spet tretje beštije imajo posebne ščite in se jim je zato treba posebej posvetiti. Najbolj izpostavljeni so šefi, saj je treba za vsakega uporabiti posebno taktiko – za nekega dinozavra recimo potrebuješ pištolo, ki ustvari ploščadi, da ga lahko usekaš po betici. Zanimiva je možnost, da lahko manjše like dvigneš in jih vržeš v druge. Poleg tega se na bojišču občasno pojavijo predmeti, ki jih lahko uporabiš v svoj prid, če te pri tem ne prehitijo sovragi. Za nove sposobnosti in specialke potrebuješ določene predmete, ki jih vstavljaš v svoj 'tok razodetja' – ko odkleneš novo sposobnost, v slogu mrež iz Final Fantasyjev X in XII dobiš možnosti, da odkleneš še boljše ter močnejše. Tu pa se skriva hakeljc, saj se nemalokrat zgodi, da ti določene stvari zmanjka in ti ne preostane nič drugega, kot da greš nad sovrage in upaš, da ti bo eden od njih po smrti pustil želeno. Boljša orožja v frpjkah navadno kupujemo v trgovinah, medtem ko ima Rogue Galaxy za to dodelan sistem kombiniranja, kjer si lahko zviti ter spretni hitro ustvarijo dober meč ali pištolo. (Boljše orožje lahko uporabljamo le z ustrezno visoko stopnjo, saj bi drugače špil hitro postal preveč enostaven.) Skratka, možnosti je ogromno, razvijalci pa so se na tak način znebili še slepega udrihanja po gumbih, ki zaznamuje marsikatero realnočasovno frpjko. Nenazadnje je treba pohvaliti luštno risankasto grafiko in skorajda popolno odsotnost nalagalnih časov.

Za vse, ki obožujete stranske kveste, mini igre, super zafrknjene skrite šefe in podobno šaro, so razvijalci vključili kup dodatkov. V Insektronskem turnirju je treba zbrati čim bolj raznolik nabor žuželk z vsakega planeta, ki se nato v turnirju spravijo nad druge žužke. Zadeva spomni na Pokemone in ko se resno potopiš v svet mrgolazni, lahko porabiš več ur, preden najdeš nazaj. In tu je tovarna, kjer z zapletenimi postopki ustvarjamo nove predmete in jih nato prodajamo v trgovinah. Škoda le, da je izvedba slaba, saj je postopek zapleten, nastali predmeti pa niso vredni zapravljenega časa.

Rogue Galaxy povprečnemu igralcu ponuja nemalo. Čas za površno preigranje znaša solidnih petdeset ur, norci pa bodo porabili več kot sto njih, da bodo premagali vse skrite šefe, ustvarili najboljše orožje, končali vse stranske kveste ter dosegli prvo mesto v insektronskem turnirju. To pa je že kar lepa številka.

86 — *Gusarski klobuk, kišta ruma, vesoljsko prostranstvo in Jurec. Harrr!*
playstation 2 — Sony



Dizajn sovragov je dodelan in premišljen: v puščavi recimo srečamo škorpijone, mrhovinarske jastrebe in lavo bruhajoče vulkane. V taki družbi je usoden vsak napačen korak.



V bojih se lahko pojavi tudi do deset beštij naenkrat. Da se v takem primeru znajdemo, pomaga radar v spodnjem desnem delu zaslona. Če ga v akciji sploh utegnemo pogledati.



Ko se v insektronskem turnirju srečata vesoljski čriček in mutirana pikapolonica, je zastonj vsako rotenje za milost.



Evropska in ameriška verzija špila imata izboljšano kvaliteto vmesnih sekvenc, lepšo grafiko in par dodatnih specialk, ki jih v originalni japonski inačici niso videli.

GUITAR HERO: ROCKS THE 80S

Dasiravno je ob prvi napovedi, da Harmonix delajo na samostojni razširitvi Guitar Hera 2 z nazivom GH: Rocks the 80s, v nebrzdan dir planilo marsikako srce, ki ne more pozabiti čudovitega obdobja tesnih ledrastih hlač, rutic, čup in adidask, je napovedana lista komadov posušila skoraj vso slino. In res je med tridesetimi komadi moč najti bore malo rokersko-kitarističnih legend. Namesto AC/DC, Rollingov, Metallice, Queenov, Megadeth, U2jev, Van



Med triprstimi akordi je treba poskakovati niz oder, em, sobo, udrihati z glavo in fizično zakuriti mikrofon. Judas Priest ftfw!

Halenov, Princa, Springsteena, Guns'n'Roses, Def Leppardov, Whitesnakov, Bon Jovijev, Motley Crue, Journey, Vixenc in podobnih so odkupili povečini drugorazredne bende. Quiet Riot? Accept? Eddie Money? .38 Special? Limozeen? The Romantics? Krokus? Oingo Boingo? Faster Pussycat? Zaključna pesem je Play With Me od Extreme, od Maidnov pa so, ob vsem njihovem repertoarju, vzeli Wrathchild? Švoh. Pohvalni so Judas Priest (Electric Eye), Scorpions (No One Like You), Dio (Holy Diver), Winger (Seventeen), Skid Row (18 and Life), Dead Kennedys (Police Truck) in Twisted Sister (I Wanna Rock), plus biserčki v slogu The Warrior od Scandal. A na splošno je izsek medel in nekarakterističen za rockovska osemdeseta, dočim mehkejše reči, kot sta Heat of the Moment (Asia) ter I Ran (A Flock of Seagulls), ne sodijo ob trši ostalnik. Nekaj komadov je izvirnih, a večina je zopet naknadnih izvedb, pri katerih so cover bandi delo vobče opravili slabše kot v GH1 & 2. Ob Škorpijonih gredo natupirani lasje pokonci, tudi marsikaka druga pesem je senca sebe.

Drugače je struktura enaka kot pri Guitar Heru 2, se pravi kariera, posamezni štikli, lekcije in trening pri različnih zahtevnostih ter hitrostih. Za navidezni denar kupiš vizuelno popravljene like in kitare, medtem ko so prizorišča od prej le rahlo neonsko preurejena, da kvazi spominjajo na osemdeseta. Na voljo ni niti enega dodatnega komada in reciklaža je nespregledljiva.

Se pa Rocks the 80s dokaže pri samem mučenju kitarice. Čeprav dosti pesmi ni najbolje izvedenih in niso ne dobre, ne znane, je godba užitkarska. Harmonix ima občutek za to, kako tvoji prsti skozi štiri težavnosti ubirajo barvite gumbe in kako pristno rockovsko božanstvo v copatih si. Ne manjka svežih zahtev po držanju knofovja in porednih izmenjav akordov ter posameznih not, ki ti na hard in expert pošteno skrotovičijo dlan. Electric Eye ima zanimivo strukturo, ki zahteva vsaj rahlo preureditev refleksov, 18 and Life se približa čarobnosti Sweet Childa, pri čemer hoče doživetost na svoj način, medtem ko boš ob Synchronicity II (Policija) hvaležen za ure drgnjenja Mirlouja.

Zatorej: kakorkoli že tvoje uho norca na Guitar Hero (ostali se držite stran!) krvavi ob kriminalno povzeti No One Like You, kakorkoli ti srce že pogreša Ajsi/Dajsi, kolikorkoli manjka legende a la Free Bird iz GH2 in kolikorkoli denarnica objokuje vsaj 15 evrov preveč, ki jih Activision računa v nenasitnem pohlepu (špil je na voljo le brez kitare), tvoje navidezne kitarske spretnosti bodo ob Rocks the 80s zrasle. Ta pripravljenost na GH3 in Rock Band pa je vseeno najpomembnejša, čeprav moraš zato igrati We Got The Beat, Turning Japanese in podobne nemogočnosti. ***Sneti***

Activision   playstation 2   35 EUR



Resnično bi si lahko omislili kaka izvirna prizorišča, ne da so stara odeli v kvazi gvante iz osemdesetih!

BOMBERMAN LIVE

Bomberman Live se po lanskem neuspelem poskusu z Act: Zero vrača h koreninam – kultni bombaš se spet znajde v klasičnem rožnato-belo-modrem kostimu z anteno na glavi. Jasno, špil zaradi svoje zasnove ne potrebuje niti zgodbe, niti načina za enega. Sicer lahko igramo sami proti računalu, ki nikjer ne pozna milosti, toda smisel Bombermana je, da se pred zaslonom zbere druščina največ štirih ali da se po Livu pomerimo z do sedmimi nasprotniki. Tu klasična zasnova, kjer po dvorazsežnih labirintih iz ptičjega pogleda nastavljamo bombe in skušamo razstreliti sovrage, pač pride najbolj do izraza.

Poleg klasičnega BL pozna tri nove moduse. Bombing run je navaden način, le da se vse dogaja nadpovprečno hitro, pri paint bombu in zombie bomberju pa je treba obarvati čim večjo površino arene v svoji barvi. Edina razlika med njima je, da kot zombi ne moreš umreti. Vdelanih je osem vrst blodnjakov, vsi s svojimi fintami in forami: v ledenem nas ovirajo razpoke, na pokopališču so nastavljene pasti in podobno. Lov na bombermože lajšajo številne klasične dobrote, kot so dodatne bombe, kotalke in večja moč. Hkrati pa najdemo kupek novih: mine, ki se skrijejo v tla, super ter potujoče bombe in še kaj se najde. Stricljа lahko tudi preoblačimo, da se dodobra loči od ostalih.



Igranje je preprosto kot le kaj, a obenem neizmerno nalezljivo. Posebej v družbi je Bomberman čista virtualna droga.

Škoda torej, da zadevo pestijo hrošči. Pogosto se zgodi, da se v areni znajdeš kar sam in ti ne preostane drugega kot samomor, spet drugič vidiš, kako nasprotniki hodijo skozi stene in se pojavljajo na mestih, kjer ne bi smeli biti. Prav tako špil rad zmrzne in ti ne preostanega drugega, kot da resetiraš konzolo. Tegobe naj bi odpravila zaplata z novimi oblekami in arenami, napovedana za konec avgusta.

No, kljub tej senci je Bomberman Live, ki je seveda naprodaj le čez Xbox Live Arcade, odlična multiplayerska zabava, ki preizkušeno zasnovo le okrasi z novo grafiko, modusi ter bonusi. Visoko priporočljivo tudi za one, ki so Bombermanovo nalezljivost že dodobra spoznali na drugih sistemih. ***Jurec***



Nova grafika je zelo simpatična, problem zna biti le v xboxovem digitalnem križcu, ki ni najboljši primerek svoje vrste.

Hudson Soft   xbox 360   10 EUR

WING COMMANDER ARENA

Wing Commander Arena z Xbox Live Arcade ima s slavnim Vinko Manderjem, 3D vesoljsko arkadno simulacijo, toliko skupnega kot kos zarjavelega železa na odpadu s Tiger's Claw. Namesto epske prvoosebne trirazsežnice z veličastno zgodbo, klasičnimi liki in močno kampanjo je Arena oskubljena, večigralstvu posvečena 2D arkadičica, v kateri iz pogleda od zadaj nadzorujemo mini plovilo. Premikamo se v polnem krogu na dvorazsežni planjavi in z različnimi ladjami, tako zemeljskimi kot kilrathijevskimi, ter tamanimo asteroide, nasprotna plovila in kapitalne ladjetine. Edina 3D poteza je ak-

robatski izmik v globino. Plovila imajo raznolike lastnosti, kot so velikost, hitrost, debelina ščitov in količina ter vrsta orožij. Takisto je treba upoštevati elemente v bojnih arenah, ki segajo od prazne črnine prek vsemirskih postaj do nasproti si postavljenih rušilcev, kot so teleportacijska vrata. Pri pilotiranju sučemo krila, gremo vzvratno in pobiramo bonuse, dočim vse ni v brezmožganskem nažiganju, saj orožij zmanjkuje ter se ščiti praznijo & polnijo.



Ja, to je Wing Commander za novo dobo. Ozrite se v pretekl ost. Ozrite se sem. Je čas ravnokar začel teči vzvratno?!

V teoriji pri vsem skupaj tako je nekaj raznolikosti, čeprav je špil svetlobna leta celo od delnega realizma iz starost. A podatki na papirju so nekaj drugega kot igranje. Celo če bi WCA obravnaval kot od Wing Commanderja ločen proizvod, bi bil slab. Enoigralstvo proti botom v štirih modusih je nedomišljijski dolgčas z zanič umetno pametjo, apn tempom in brez trohice štorije ali kampanje. Multiplayer pa trpi za mankom ljudi, nedodelanim povezovanjem in poenostavljenostjo, ki narekuje rabo vedno enih in istih taktik. Igranje se tako hitro sprevrže v bledo, zehalno, nenavdihnjeno rutino. Modusov je dosti, a gre le za rahlo predrugačene verzije deathmatcha z dodatkom moštvenih razpaljotk, spopadov eden na enega in demolicijo sovražnikovih križark z branjenjem svojih. To je še najbolj zanimiv način, a mi zanj ni uspelo vkup zbrati niti treh ljudi. Špartanska grafika in ena sama, sitno ponavljajoča se melodija krepita vtis cenenosti.

Dotični je tolikanj bolj katastrofalen, če upoštevam, kako nezasluženo Arena nosi Wing Commanderjevo ime. Vedite: ima ga le iz marketinških razlogov, in še ti očitno ne vžgejo. EA, rotim te kot zapitega Paladina, nauči se kaj iz tega! ***Sneti***

Electronic Arts xbox 360 10 EUR



Ogromno ljudi je že iz dema pogruntalo, da je špil za en drek. Zato iskanje soigralcev dostikrat ne obrodi sadov.

SPYGLASS BOARD GAMES

Vsi, ki si razbijate glavo okrog butastega dejstva, da na Xbox Live Arcade ni šaha, si lahko kanec oddahnete. Spyglass Board Games namreč poleg postranskih dame, reversija (morda ga poznate kot othello) in variante arabske mancale prinaša kraljevsko igro, tako v enoigralskem načinu kot multiplayerju, rangiranem ter nerangiranem, s podporo kamerici xbox live vision. To bo za nekatere dovolj, da se bodo odločili za nakup, in res pet evrov na Tržnici ni velik strošek, če to pomeni, da lahko zvečer neobvezno pošahiraš z oddaljenim prijateljem ali naključnežem. Oziroma mu spustiš kajlo v dami, če nisi toliko intelektualca.

Res pa je, da tukaj hudo drži pregovor 'kolikor denarja, toliko muzike'. Umetna pamet je v vseh igrah, zlasti pri šahu, zanič, tako da si obsojen na spletnost, in nasploh je vse v nazarensko osnovni obliki. Nobenih ur (srečno pri siljenju nasprotnika, naj premakne, če se odloči, da ne bo!), dodatnih pravil (brez en passanta, dotakneš-premakneš ...), pregleda materiala, turnirjev, zahtevnostnih nivojev za puščavništvo. Le gole partije s špartansko izrisanimi, ne najbolj preglednimi kompleti in muziko, vredno nakupovalnega centra. Celo igre za dva na eni konzoli ni, dočim nalinijstvo ne pozna remija, temveč le zmago in poraz!



Sveta preproščina: ni ure, notacije, zapisov potez, 2D pogleda, dvoigralstva na eni konzoli ... Ampak kamero pa podpira, juhej!

Za tiste, ki obvladajo šah in poznajo dobrega nasprotnika na liniji (naključni so dokaj nesposobni), so Spyglass Board Games nekako v redu. Ostali pa upajte, da se kmalu pojavi kakšen Chessmaster. ***Sneti***

Freeverse xbox 360 5 EUR

PAPER MARIO

Ja, vemo: Paper Maria za nintendo 64, ki je izšel dvajurjevega-plus-ena, nismo nikoli opisali, le njegovega naslednika za kocko, Thousand-Year Door (J138, 87). Napako popravljamo zdaj, ko se je špilič pojavil na Nintendovi Virtualni konzoli in mesec pred izidom Super Paper Maria za wii.

Štorija gre takole: Bowser ugrabi princesko in na brkatem vodovodarju je, da jo reši. Gre potemtakem za še enega tipičnega Maria sorte teci naprej in skači? Nak, za frpjko, ki se dogaja v Gobjem kraljestvu! Presenečenje krepi nenavadna izvedba. Svet je povsem tridimenzionalen, kot v Mariu 64, liki in grmičevje pa so enostavni 2D objekti. Na pogled delujejo kot listi papirja, ki se sprehajajo po barviti, razgibani 3D okolici. Kljub starosti je učinek nadvse impresiven.



Glavni akterji v vmesni sekvenci, kjer Bowser brez sramu razkazuje mišice. Maria ni prepričal.

Kar se igranja tiče, tako kot v Final Fantasyjih blodimo po svetu, prepredenem s skritimi kotički in ugankami. Mario zraven osnovnega premikanja v realnem času pozna kar nekaj zvijač, kot so vrtenje okrog osi, skok in razbijanje stvari s kladivom. Sovražniki so vidni in aktivni: če želimo v boj, se jih dotaknemo ali jih udarimo, sicer se jim lahko izognemo. Boji potekajo na ločenem zaslonu, so potezni in v njih je na voljo širok arzenal potez. Te nadgrajujemo z značkami, ki si jih pripenjamo. Število naenkrat pripetih je omejeno in odvisno od našega napredovanja. Mario frpjsko raste s pobiranjem zvezdnih točk, ki jih puščajo premagani nepridipravi, važna snov za specialke pa so 'rožne točke', ustreznica mani iz tipičnega igranja domišljijskih vlog. Paper Mario se razprostira skozi osem dejanj in po vsakem končanem smo deležni humorne animacije (v bistvu je ves špil natrpan s skeči).

Tejle samosvoji mariovščini lahko očitam malokaj. Za borih deset evrov dobimo biser – inovativno, smešno in nenavadno igro, ki povrhu vsebuje eno boljših glasbenih podlag sploh. Poleg Zelde je Paper Mario vrhunec ponudbe v Virtual Console in je naslov vrste moram-ga-imeti, čeprav si eden redkih, ki je preigral izvirnik. ***Raveer***

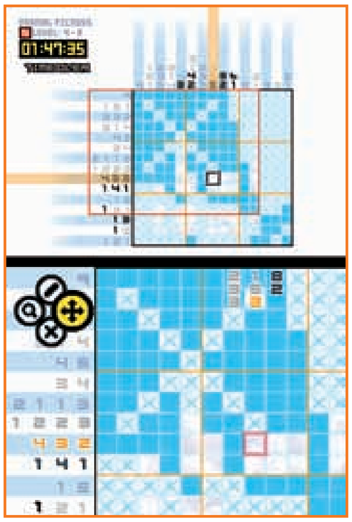
Nintendo wii 10 EUR



Avdience pri princeski se nemi brkač udeleži v spremstvu brata Luigija. Zeleni je drugače rahlo zapečkarske sorte in doma piše dnevnik.

PICROSS DS

Malokdo ve, da gobelini niso le šivančni hobi in stensko okrasje, marveč križankam podobno razvedrilo. Svojčas se jih je dalo srečati na tekmovanjih iz logike, izhajale pa so tudi posebne izdaje ugankarskih revij. Reševanje nekoliko spomni na sudokuje, čeprav so gobelini starejša in priljudnejša sorta kratkočasenja. Dobiš prazno mrežo kvadratkov in kup številk, ki povedo, koliko polj je v posamezni vrstici ter stolpcu počrnjenih. S preštevanjem, sklepanjem ter predvidevanjem barvaš prostorčke in tako zlagoma nastaja skrita slika. Kjer zagotovo ni ničesar, v maniri potapljanja ladjic narediš križec in si tako tlakuješ pot za nadaljnje razmišljanje. Osnova je ostala enaka



Včasih do zadnjega ne veš, kaj natanko bo podobica predstavljala.

vse z začetkov na game boyu, kjer je pred ducat leti izšel pionirski Mario's Picross. DSov paket obsega tri težavnostne stopnje z več kot tristo gobelini, kjer so podobice urejene po temah. Tako v enem sklopu odkrivaš sadje, drugem živali, tretjem glasbila in podobno. Za dolpoteg so na voljo tudi gobelinčki prejšnjih iger.
Glede nadzora se je moč poslužiti knofov ali polja črniti neposredno s peresom. A ker je tu treba zamudno preklapljati med načinom za črnilo, križce, lupo in premikanje po karti, je naveza gumbov s kulijem udobnejša. Ko končaš pet sličic, se odklene podigra, kjer je treba recimo tapkati okrog bezljajoče kvadratke ali natančno prerisati sliko. Poleg tega lahko ustvarjaš lastne gobeline in jih pošlješ prijateljem, tu sta trenažni programček v slogu Brain Traininga in zažigalen nalinijski modus, kjer se v hitrostnem reševanju pomeriš s kolegom oziroma naključnimi pismenkarji. A čeprav so ti predahci dobrodošli, se zadovoljijo z malim in se začno prehitro ponavljati. Špil je sicer zajeten, a mu manjka popestrilnih fint. V srži je ozadna logika vedno enaka, čeprav je treba včasih tvegati in se ravnati po nosu.
Glede na čas, ki ga je mogoče vanj vložiti, Picross DS upraviči svojih 30 evrov. Bi pa ceno po zgledu Amerike lahko še za desetaka spustili. Tako gre za v redu kratkočasnico, a vseeno bodo sličice same marsikomu preveč borna nagrada za potrpežljivost in trud. **70** ***Navi***

Nintendo **DS**

CRAZY CAMPUS

Gameloft se je tokrat lotil simulacije, ki se ukvarja š študentskim življenjem v vsem, kar spada zraven: samostojnostjo, zanič prehrano, učenjem in, seveda, žuranjem. Cilj je prejeti diplomo, pot do nje pa vodi skozi številna društva in zveze, kamor se je treba vključiti in jih pripraviti do tega, da ti pri pomagajo.
Na začetku dobiš priložnost, da oblikuješ svoj lik, nakar se urno znajdeš na kampusu po ameriškem vzoru, kjer te čaka kup predavalnic in kafičev, knjižica ter študentski klubi oziroma bratovščine. Dan si moraš zapolniti z vsakodnevnimi dejavnostmi, kot so predavanja in delo, večino časa pa porabiš za prilizovanje ter opravljanje uslug kolegom. Ti imajo vsak svoje tegobe in potrebe: nekateri radi čvekajo, drugi so tiho, eni hodijo na žure, spet drugi so čudaki brez socialnega življenja ... Vsi pa so vključeni v druščino. Teh je kar nekaj in sleherna ima svoje finte. S hipiji je treba pokaditi travco, darkerji bi žrtvovali dekanovo papigo, piflarju moraš zrihtati zmenek. Da na koncu prilezeš do diplome, moraš pridobiti naklonjenost prav vseh klubov v kampusu.
Špil poleg zabavnosti in svežega pristopa odlikuje tudi odbit humor, ki mu v mobilnih igrah ni para – vici, ki se prikažejo med nalaganjem, so me skoraj vedno spravili v smeh. Spodobna je tudi dolžina, saj te do kraja loči šest ur. Priložnost za vse, ki niti poleti morete brez študentskega življenja! **86** ***Jurec***

Gameloft **java**

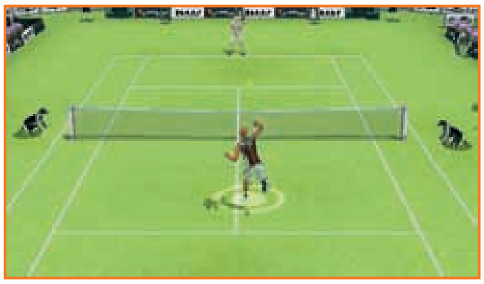


Na kampusu mrgoli ljudi, s katerimi lahko čvekaš in jim delaš usluge.

SMASH COURT TENNIS 3

Arkadne teniščine so z Virtua Tenisi dobro pokrite, medtem ko se bolj realističnim slabo piše. Še najbolj se je gralu približal Top Spin, medtem ko Smash Court Tennis 3 ponavlja stari greh: realizem razume kot počasnost, okornost in neintuitivnost.
Na papirju je vse okej. Na voljo so kariera, kjer skozi turnirje izpopolnjuješ tenisača ali tenisačico ter se ukvarjaš s podpisovanjem pogodb, ločene tekme, hecni trenažni mini špiliči po vzoru Seginega prvaka in bližinsko, ad hoc večigralstvo. Vdelane so igre dvojic, različna igrišča in podlage ter licencirani zvezdniki tipa Federer. A bolj kot zadevo igraš, bolj se izkaže za nerodno. Grafika ni napačna, čeprav zaostaja za Virtuom, zvok je ob repetitivni, zanič glasbi povprečen. Športniki se premikajo zaspano ter nenatančno in šele po dolgem nadgrajevanju so kakorkoli prebavljivi, pa še tedaj ne zares. Enako je z udarjanjem, saj se spočetka (s profesionalnimi nasprotniki iz resničnosti vred) vsi obnašajo, kot da so totalni amaterji. Treba je vložiti ničkoliko truda, da količkaj pridejo k sebi. Simulacijski vidik prihaja iz dejstva, da je na voljo večji nabor udarcev kot v običajnih, arkadnih tenisačinah po VTjevem kopitu. Vendar je čutiti, kot bi hotel Namco ustvariti simulacijo tako, da je dogajanje upočasnil in na arkadno osnovo nabil dodatne vrste žvajzev, ki jih v spopadu s povprečno umetno pametjo večinoma itak ne izkoriščaš. Ob vsem tem pa je treba vedeti še, da je napredka od Smash Court Tennis Pro Tournamenta za PS2 bolj malo.
Smash Court Tennis 3 ni porazen in nudi nekaj zabave. Vendar ga bodo nadmudrili le tisti, ki jim gre na živce vsakršen manko realizma in si želijo tenisačine, obrnjene v to smer. **58** ***Sneti***

Namco **PSP**



Resna simulacija tenisa na drkamožni platformi tudi za Namco ostaja nedosegljiv cilj.

THE SIMPSONS

Molzi kravo, dokler je rumena, so se domislili pri EAju, in udejanjili mobidične Simpsonove. A njihovo pregovorno zaslužkarstvo vnovič pokaže zobe ...
Štorija v špilu nima zveze s filmsko: Homer se mora spraviti na delo, da reši Springfield pred jedrsko katastrofo, in to v pol ure realnega časa. Tako so na voljo samo tri kratke stopnje, v katerih Homer s pomočjo Springfieldčanov rešuje kratke zanke in uganke, da bi dosegel nuklearko. Omejen si na bedno iskanje predmetov in hojo oziroma vožnjo od enega kraja do drugega. Vmes se vse nekajkrat ponovi, na koncu pa prideš do elektrarne, kjer zapreš puščajočo pipico. To je to.

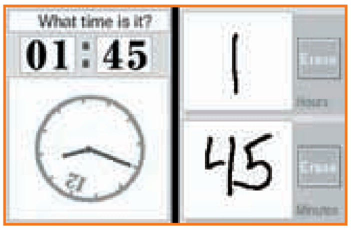


Simpsonovi na mobitelih so videzno luštni, a igralnost je stalno na psu.

No, glavni problem ni monotonost, temveč kriminalna kratkost. Že če bi kdo porabil vseh trideset minut, kolikor jih je na razpolago do grozečega buma, bi to bilo hudo malo. Toda igro lahko iz nule obrneš v pičlih devetih minutah (sem štopal), kar je nateg celo za mobidične standarde. Nič čudnega, saj je zahtevnost na nižku – ob kupu predmetov, ki ti izboljšujejo zdravje, se moraš prav potruditi, da umreš.
Grafika sicer dokaj solidna in avtentična, toda če je srž zgrešena, ji spoliran okvir prav nič ne pomaga! **32** ***Jurec***
EA Mobile **java**

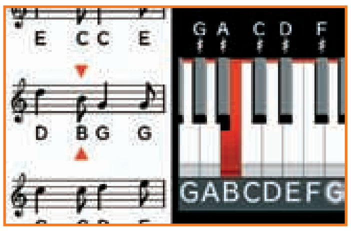
MORE BRAIN TRAINING

Možganski fitnes spet vabi k vpisu! Stari člani bodo opazili, da je vodstvo izboljšalo marsikaj očitanega prejšnji sezoni, drugače pa je vadba povečini ostala nespremenjena. DS držiš kot knjižico, podoba je na ravni navodil za uporabo mikrovalovke in koncept usmerjen v kratko vsakodnevno športanje. IQ si loščiš z brihtnimi igričkami, ki so sicer sveže, a se idejno napajajo pri starih. Hojo v hišo in iz nje je recimo nadomestil kros s tekači, dočim si namesto kričanja barv lomiš možgane ob variaciji na temo papir-kamen-škarje. Kul je tudi ostala trinajsterica, kjer moraš v račune dopisovati matematične znake, prebirati čas z obrnjenih ur, iz žlobudranja ali vrtečih se črk luščiti (angleške) besede in celo igrati na klavir. Čeprav sistem še ni popoln, špil opazno bolje razpoznava v mikrofon zagolčane glasove in dešifrira krace, ki jih pišeš na zaslonček.

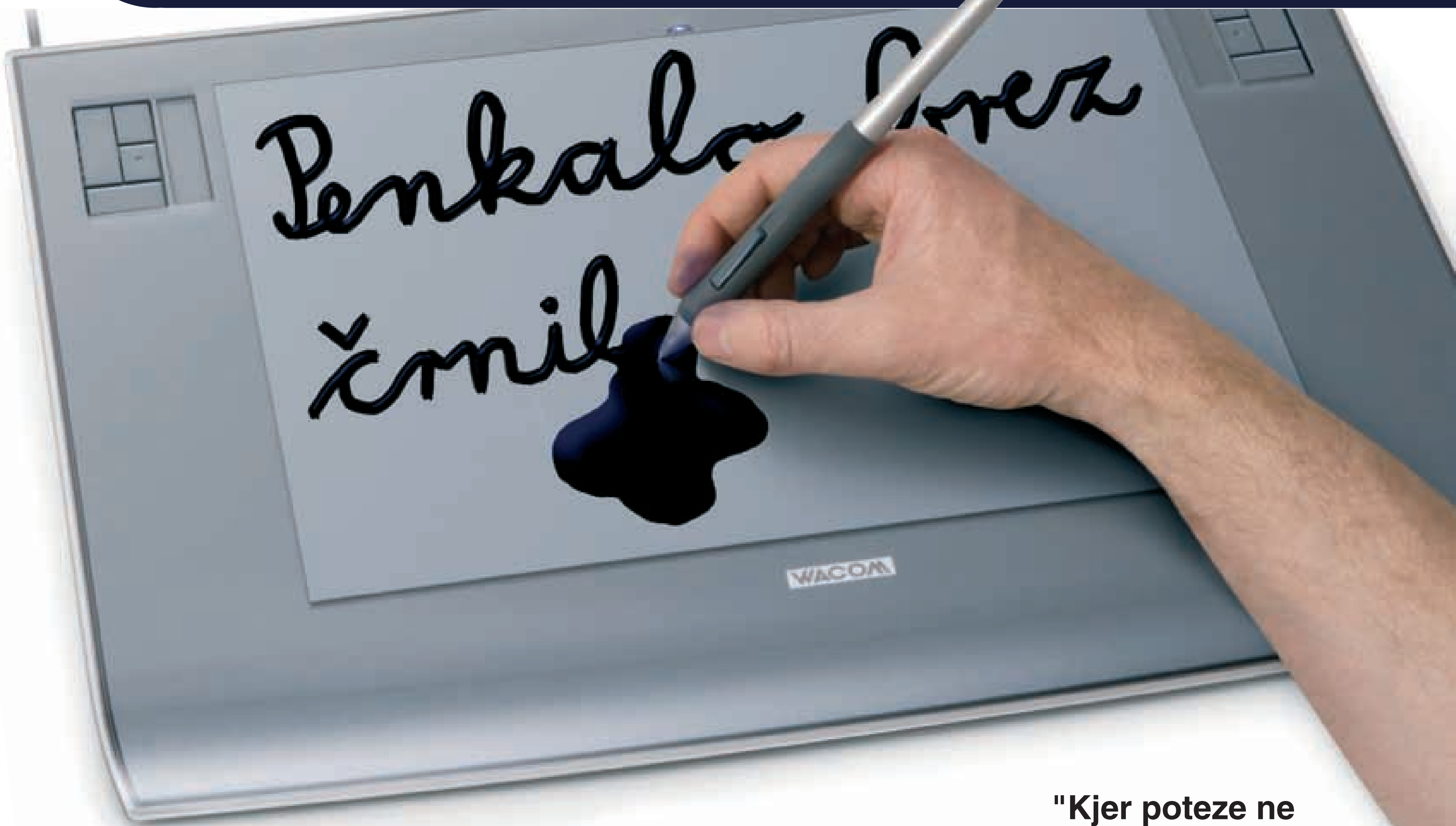


Prekucnjene ure še niso tak problem, a ko se začne še zrcaljenje ...

Breztelesna buča doktorja Kawashime redno spremlja 'starost' oziroma kondicijo tvoje nevronske mase. Zveličavni cilj je poskočnih dvajset let. Zdi se, da je dobre rezultate tokrat nekoliko laže doseči, kar je verjetno kombinacija boljšega nadzora in poznane zasnove. Izzivčki so vsekakor dobro načrtovani, mesnati in vredni truda, tako da se k njim rad vračaš vsaj nekaj tednov. Poleg premikanja lastnih meja lahko na razpaljotko povabiš še pol razreda, saj tekmovalno grupnjaštvo podpira do šestnajst sodelujočih. Z enim samim modulom, jasno. Zvesto igranje je kot ponavadi nagrajeno s štampiljkami, ki prinašajo nove vaje, težje načine in druge dobrote, recimo orodjece za oblikovanje lastnega žiga. Nekje se skriva konkretna podigra s kapsulami in virusi, podobna Dr. Mariu, da o eskadrilji sudokujev ne govorim. Bi pa lahko glede števila vaj in nabora dobrot vseeno malo bolj pljunili v roke, saj je marsikaj po nepotrebnem narejeno po starem kopitu.
Ta inteligenčni gumitvist tako kot predhodnjega tržijo za znižanih 30 evrov. Preveč resno ga seveda ne gre jemati, saj je bolj zanimivo in nagrajujoče dnev no mašilo kot steroid, ki bi možgane hipoma napihnil na dvakratno velikost. A vijuge kljub temu prijetno razmiga, za kar so slednje vedno hvaležne. **78** ***Navi***
Nintendo **DS**



Težja varianta klavirovanja nima oznak za tone in je veliko hitrejša.



"Kjer poteze ne izvirajo iz duše, tam ni umetnosti." - Leonardo da Vinci, renesančni umetnik.
"Hvala Bogu za undo!" - Retro, mali drekec pekec.



● **Vse se začne z joški, eem, črtno risbo, najsi gre za priložnostno jutranjo telovadbo ali pripravo za stvaritev Mone Lise. Preden boš buril domišljijo tako kot tukaj Tanja 'Nami' Semion, bo resda treba narisati ducat goblink. A praksa naredi svoje.**

Če sem bil kot mulec vesel že brezčrtnega lista, so danes vrata v risanje odprta mnogo širše. Nadarjenosti ti še vedno nihče ne more kupiti, a možnosti so bolj raznolike kot kadarkoli. Vsak od vas je kot otrok barval in voščenil tisočero risbic, zato je kanček želje po risanju najti pri vsakem, v katerem ni usahnil notranji otrok. Tokratno rokodelstvo zatorej govori o tem, kako se te osrednje veje ustvarjanja lotimo s človekovim najboljšim prijateljem. Računalnikom, ne psom.

Kompjuter ni sam po sebi nič več kot nova sorta čopičev, barv, palete in platna, s čimer lahko v virtualnosti pripadamo kateremukoli stilu. Nekakšen univerzalni medij, le da ne moreš prijeti za nič. Namesto ducatov odtenkov temper imamo vrednosti RGB, freska Sikstinske kapele je tekstura, navlečena na 3D model, in celo fraktale, ki so redka izjema, rojena iz astronomske računske moči, se da ustvariti z razelektritvijo, ujeto v stekleno kocko. A čeprav računalnik ne rojeva novega stila umetnosti, vedno bolj zaznamuje ustvarjalce in redi svojevrstno obdobje digitalnih kreacij. Prehod iz realnosti, kjer lahko ctrl + N stane več kot mesečna žepnina, v svobodno navideznost, rešeno preprek pri kombiniranju pristopov, vztrajno širi robove obstoječih umetniških smeri. Možnost izražanja tako pada v vse več svežih rok, iz katerih klijejo novi talenti enaindvajsetega stoletja. Prava mala digitalna renesansa.

Bolj kot karkoli drugega je računalnik praktično, hitro orodje, zaradi česar se je takoj uveljavil v produkcijskih okoljih, od oblikovanja plakatov do ilustriranja voščilnic. Da o filmih in igrah ne govorim. Zato je poznavanje splovitve izdelka po digitalnih poteh in tega, kako pri tem pomagajo risalne tablice, osnovno znanje ustvarjalca, ki se ne boji tete Tehnologije. Že če bo tema Krace v rokodelskem delu mn3njala dobila kakega novega člana, smo dosegli svoj namen. Le ne pozabi, da rišeš zase, ne za polno rit avanja. Sicer ne boš znal pravilno dojeti kritičnih komentarjev, iz katerih se da po prespani noči marsikaj naučiti.

Nevirtualne črte

Čeprav se to tepe z izbrano tematiko, za začetek pozabi na Photoshop. Iz tiskalnika vzemi prazne liste A4, izbrskaj HB-svinčnik in začni na analogni strani Alp. V bolje založenih knjižnicah dobiš knjige za začetnika, ki učijo risanje različnih motivov in razložijo osnovna pravila, od perspektive in kompozicije do svetlobnih virov ter barvne skladnosti. Osebno sem začel z vodiči za ilustriranje likov v stilu mang na *www.polykarbon.com*, vendar lahko poskusiš tudi z ostalimi od povezav, ki jih odpre striček Google za iskalni niz 'drawing tutorial'. Preglej različne vire in izberi motive ter tehniko, ki ti je najbolj všečna. Še eno pot učenja, ki je vzklila iz internetne generacije, imam zate. Majstri radi pokažejo svoje znanje in so začeli na YouTube objavljati hitre posnetke risanja od praznega platna do končane slike. Odlično za začetek, ko se ti niti približno ne sanja, kakšna je pot skozi različne faze izdelave.

Knjige in internet torej so, le čas si moraš še vzeti, da grafitnik zapelješ čez belino. Ne pusti, da bi ti začetni

kiksi vzeli pogum, saj je na začetku vsakdo imel zanič linije, risal grozljive ljudi, radiral tristo na uro in bil na sploh razočaran nad svojim malim, patetičnim obstojem. Kjer delaš s srcem, ni omejitev – važno je, da ti je početje v veselje. Hkrati bodi kritičen in svojih poskusov ne pošiljaj kar počez v 3delavniško galerijo. Naštudiraj osnove in ne tlači glave v pesek pred napakami. Če imaš vsega skupaj polne genitalije, pojdi nažigat špile, dihat zrak ali kaj drugega sproščujoče vzburjajočega. Recimo nabirat reference ženske anatomije, o čemer uporabnosti si preberi v okvirčku. Nato poskusi znova, predelaj nov tutorial, odpri nedotaknjeno knjigo. Ko boš znal po tradicionalnih poteh narisati črtno risbo, s katero boš vsaj približno zadovoljen, lahko brez zadrege vstopiš med digitalne umetnike.



● Tak graphire velikosti A5 stane pri E-Misiji (01 830 35 30) dobrih 200 evrov. Polovico manjši A6 stane pol manj.

Zdaj imaš na razpolago dva pristopa, kako priti do linij na računalu, pripravljenem za virtualno barvanje. Lahko se greš ustvarjanje z ničle ali pa osnovo narišeš na tradicionalen način ter jo digitaliziraš. Za prvi način sta nujna grafična tablica in veliko prakse, medtem ko drug pristop zahteva skener ali dober fotoaparat. Na začetku je najbolj primerno risanje na papir, saj je napredek hitrejši, nadzor popolnoma direkten in tudi digitalni fotkič se ti verjetno valja po hiši. Optični čitalnik je plus, ni pa nuja. Če ga ne kaniš porabiti še za kaj drugega, je cekin bolje prihraniti za nakup tablice.



● Šinkovec za sproščanje od naporov dneva uporablja MS Paint.

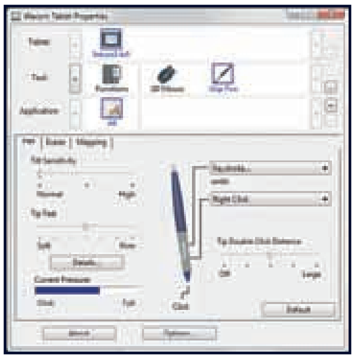
Skratka, po tej poti se vse začne na papirju. Svinčniki različnih trdot šibajo gor in dol, začenši s črtami za kosti in osnovnimi geometrijskimi telesi za prikaz volumna. Papir napade še radirka, ki odstrani začetne pomožne črte in pusti samo čiste linije. Zdaj se outline prevleče s črnilom, za kar zadostujejo flomastri z natančno konico (sam uporabljam debelino 0,3 za poudarjene linije in 0,1 za detajle). Ko je vse skupaj posušeno, zradiraš še poslednje ostanke svinčnika. Končaš z lepim line artom, ki ga s skenerjem na 300 dpi ali fotkičem pri najboljši ločljivosti spraviš v rasterski filetek (najraje imam format png, ki stiska brez izgub, čeprav sta primerna tudi jpg na najvišji kvaliteti ali tiff). Ko boš izvirniku popravil kontrast in odstranil morebitne packe, boš nared za nadaljevanje v kasnejšem poglavju naše zgodbe.

Uporaben kos plastike

Alternativa je kajpak takojšen začetek na virtualnem platnu. Čeprav za barvanje in retuširanje zadostuje malce spretnejše vijuganje miške, je za risanje preveč okorna. Ni nemogoče, a je preveč mazohistično, da bi se spuščal v to debato. Že dolgo je namreč dostopna bolj primerna vhodna metoda: grafična tablica. Ideja je nadgradnja prastarih svetlobnih peres (spomniš se jih iz TV-kvizov, kjer so tekmovalci z njimi pisali odgovore), gre pa v bistvu za svojevrstno miško, saj s pisalom enakovredno premikamo pokazatelj in klikamo po vmesniku. Za operacijski vmesnik je načeloma vse skupaj čisto vseeno, toda občutek ob držanju svinčnika je za risanje neprimerno boljši. Tu imamo še nadzor nad pritiskom in ostale vragolije, a o naprednostih malce kasneje.

Grafične tablice so narejene iz podlage in pisala, s katerim za premikanje kar lebdimo nad površino in se je dotaknemo samo ob klikih. Dejavno področje predstavlja računalniško namizje, zato pokazatelj ne potuje relativno, kot pri miški, temveč se njegov položaj absolutno preslikava na zaslon. Če pisalo postavimo na levi zgornji kot pravokotnika, bo kurzor skočil naravnost na levi zgornji kot namizja.

To je po večletnem dviganju in prestavljanju miške nenavadno, vendar se spremembe hitro navadimo. Ker se na tablici potegi ne poznajo, je naš pogled vedno uprt v zaslon, kjer spremljamo premike. Tak odmik od stare navade buljenja v konec svinčnika terja dobršno mero prakse, preden gibi postanejo naravni, do enakovrednosti pisanju in risanju na papir pa traja več mesecev. Črte so sprva precej nemirne in tudi zelo gladka površina tablice ni primerljiva z občutkom trenja grafita ob celulozo. Toda sčasoma se na razlike navadiš in kar se tiče umetniških upravil, najsi gre za risanje, barvanje ali retuširanje fotografij, tablica miško poseka na vsej črti. Nekateri se na pero tako navadijo, da jim postane izključni način za klikanje v Oknih.



● Gonilnikov vmesnik ni najbolj estetski, a rabi svojemu namenu. Intuosov še malce bolj kot graphirjev.

Tablice so različnih velikosti, recimo A4 ali A6. To je velikost aktivnega področja, na katerem deluje pero. Vendar je plošča še precej večja, v mojem primeru skoraj dvakrat toliko kot delujoči okvir v sredini. Večja površina stane več in je za risanje, posebej če si vajen obsežnih risalnih listov, zaželena. Vendar ne gre pretiravati. Že format A4 zasede pol mize in je zaradi cene primeren samo za profesionalce. A3 in A2 sta izven domene risanja in ju je moč srečati pri arhitektih. Po drugi strani so marsikomu, zlasti za nadzorovanje Oken, bolj všečni manjši potegi iz zapestja, pri čemer roke skoraj ni treba prestavljati. Konkreten nasvet je sledeč: če si na gotovi poti k profesionalnemu ilustriranju, bo precejšen kup evrov za A4 ali A5 prej ali slej poplačan. Bo pa A6 takisto zadostila pričakovanjem pri barvanju, občasnem ilustriranju in manipulaciji fotografij.



● Takole je v OpenCanvasu skenirano črtno risbo z Volitom pobarvala Iva (aegle.deviantart.com).

Nesporni favorit

Preden nadaljujem s konkretnimi tehnikalijami, je čas, da zapišem pomembno besedo v svetu risalnih gizmov: Wacom. Japonsko podjetje je vrsto let vodilno na tem področju in je postalo industrijski standard ter sopomenka za grafične tablice. Jedro njihovega uspeha se skriva v patentirani tehnologiji, s katero električno napajanje potrebuje le tablica (po USB-priključku ali baterijah za modrozobi model), v pisalu pa ždi zgolj pasivno vezje tuljave in kondenzatorja. Plošča odda elektromagnetni signal, ki z indukcijo aktivira pisalo in nato sprejme vrnjeno valovanje. V tega vezje digitalno zapiše še podatke o moči pritiska, stisnjenih gumbih in ostalih naprednostih. Skupaj z vodoravnim in navpičnim položajem v ločljivosti od 1000 pa do 5000 točk na palec se informacije pošljejo gonilniku v računalu, kar se zgodi do dvestokrat na sekundo. Pri konkurenci gre večinoma za tablice, ki samo sprejemajo signal, za kar mora biti pisalo obteženo z baterijami. Občutek je tako manj naraven in če se imate



● Če je pisalo močnejše od meča, je stylus intuosa3 'grip pen' najjače orožje sploh.



Za fotošopiranje tablica ponavadi ostane kar na mestu podloge za miško, vendar jo je za resno risanje najbolje postaviti centrirano pred monitor.

radi, pozabite na levaške proizvajalce, ki vam hočejo za 50 evrov prodali napravo, s katero si boste narisali le gube na čelu. Morda se poveličevanje Wacoma sliši kot marketinško natolcevanje, vendar tako govorijo večletne izkušnje in pogovor s katerimkoli od kolegov iz oblikovalske branže (glej okvir).

Najbolj priljubljeni seriji wacomov sta graphire ter intuos. Med dostopnejše spadata še najcenejši volito in pravkar razkriti model bamboo, splovljen ob Vistini vseprisotni podpori zapisovanju s penkali. Bambusnika pri nas še ni (v nalinijski štacuni velja 100 EUR za edino velikost A6 wide), volito pa naj bo izhod v sili, če res ne moreš odšteti več kot 60 EUR. Na drugi strani cenovnega razpona najdemo nedosegljive cintique, ki so kar združek podlage in LCD-monitorja, tako da rezultat karafek s pisalom vidimo direktno. S ceno 3000 bruseljčanov in več naj si jih privošči, kdor si more. Podobna stvar so tablet PCji, ki niso le dotikabilni monitorji za priklop na hišni mlinček, temveč prenosniki s tovrstno funkcionalnostjo. O njih beri v okvirčku.

Ostaneta favorita. Cenejši graphire je trenutno v četrti inkarnaciji in prinaša osnovne prednosti: zaznavanje 512 nivojev pritiska, programabilna gumba (desni klik in dvoklik, čeravno sam zadnjega takoj zamenjam za bližnjico ctrl + Z – undo, s katerim hitro popravljam neuspele linije) ter radirko na drugem koncu pisala, ki prav tako zaznava moč. Slednje se sliši uau, a je povsem nepraktično, saj je bližnjica za brisalo na tipkovnici trikrat hitrejša od obračanja pisala. Stekleno površino tablice je moč dvigniti in podnjo vstaviti sliko za očrtanje, vendar še nisem naletel na projekt, pri katerem bi to možnost izkoristil. Če že, pod pokrov vržeš kako lastno umetnino in videz prirediš svojemu okusu. Na tablici sta še gumba in vrtljiv valj, s katerim ob brskanju po Oknih nadomestimo odsotnost miškinega koleščka. Uporaba posebnega Wacomovega mišaka, ki tako kot pisala deluje povsem brez baterij, je možna, vendar je gizmo treba dokupiti. Na strani *www.wacom-shop.net* stane 37 EUR.

Dražja serija intuos obsega vse našteto, pri čemer dvigne ločljivost graphirja z 2000 na 5000 dpi in podvoji število stopenj pritiska. Oblikovno so zadnji modeli tretje generacije še privlačnejši in si z vsem ponosom zaslužijo prostor na mizi. Ob strani aktivnega področja imajo štiri programabilne tipke, zlasti nujne pri velikostih A4 in več, ki so tako ogromne, da tipkovnice za mlatenje po ctrl-alt-del, eem, shift ni mogoče imeti v praktični bližini. Intuos se odlikuje z zaznavanjem nagiba pisala, za katerega bi marsikdo prodal ledvico. V programu, kot je Painter, je razlika občutna takoj, pri Photoshopu pa moramo tilt posebej vklopiti ali naložiti ustrezno prednastavljene čopiče. Stvar je nuja za zafrkavanje s kaligrafijo, medtem ko je pri retuširanju ali barvanju opcijska. Druga prednost je uporaba različno oblikovanih pisal, s tem, da miš (tokrat petgumbno) dobimo v paketu. Flomaster, ki lahko pušča barvo, airbrush in ostali dizajni so zopet dokupljivi, vendar osnovni intuosov stylus tako odlično sede v roko, da o njih še dolgo ne razmišljaš. Nasploh je grip pen, kot se imenuje, daleč pred malenkost graphirjevim cenejšim pisalom. Miši se po drugi strani drži dvomljiv sloves in je večina ne uporablja.

Izbira je odvisna predvsem od globine denarnice. Čez graphire še nisem slišal pritožbe in se je v Photoshopu odrezala enako dobro kot dražji bratec. Po drugi strani ni tisti, ki zberejo denarce za intuos, tega opisujejo še bolj navdušeno. Trenutni modeli so na voljo tako v razmerju 2 : 3 kot 16 : 10, zato velja ob posedovanju širokozaslonskega LCDja dvakrat premisliti, če ni bolje od graphira4 A5 (oznaka XL) za malenkost višjo ceno vzeti intuos3 A6 wide. Pri graphiru pazite še na to, da ne kupite modela studio, saj je dražji le zavoljo pridodanega programa Photoshop Elements.



Množtvo posebej na nagib občutljivih čopičev (natlačenka!) za Photoshop bo pokazalo moč, ki z privzetim naborom ni izraženo. Na desni se da v dialogu Brushes z nastavitvami poljubno prilagajati učinek.

Neskončni čopiči

Opremljen s sebi primernim wacomom se znajdeš v Fotodelavnici pred praznim platnom. Čas je, da zver spustiš iz kletke! V primeru intuosa si z natlačenke poberi Wacomov nabor čopičev, ki imajo poleg odziva na pritisk vklopljeno še dinamiko nagiba. Sicer pa je za igranje primerna že osnovna paleta oblik. Moč pritiska povečini vpliva na velikost konice, kar se vidi tudi v pregledu čopičev z izbranim pogledom stroke thumbnails. Povlecite par črt in bodite začarani. Odziv penzlja je v Photoshopu seveda povsem nastavljiv. V zavihku Brushes lahko Pen



Trenutni vrhunec ponudbe so monitorji cintiq 21UX, ki oblikovno in funkcionalno ustrezajo tretjim intuosom A3. Če želiš plačati tretjino manj, za dva tisočaka dobiš PL-710 s 17 palci. Lahko pa razmisliš tudi o tabličnem PCju.

PC V TABLICI

Če nimaš treh evrskih tisočakov za 21-palčni cintiq in bi imel še prenosnika, lahko za slabi dve tretjini prejšnje cene razmisliš o tabličnih PCjih. Enostavno povedano so to prenosniki z zaslonom, na katerega je moč pisati. Pred petimi leti je Microsoft prav njim namenil verzijo Oken Tablet PC, ki je omogočala prepoznavo pisave in slične nujnosti, danes pa je vse skupaj na voljo v vseh edicijah Viste. Edina stvar, ki je še važna za morebitni nakup, je, da naj nadzor dotikov poganja Wacomova tehnologija. Zanje velja vsa hvala iz prispevka in zlepa ti ne bo žal nakupa. Ker naši trgovci komaj napišejo, da prenosnik podpira digitalno pisalo, kaj šele, da bi prilepili Wacomovo oznako 'penabled', si oglej seznam na *www.wacom-components.com/english/partner.* HPjev TC4400 in lenovo thinkpad X60s sta pri nas recimo na voljo za dobrih 1800 evrov.

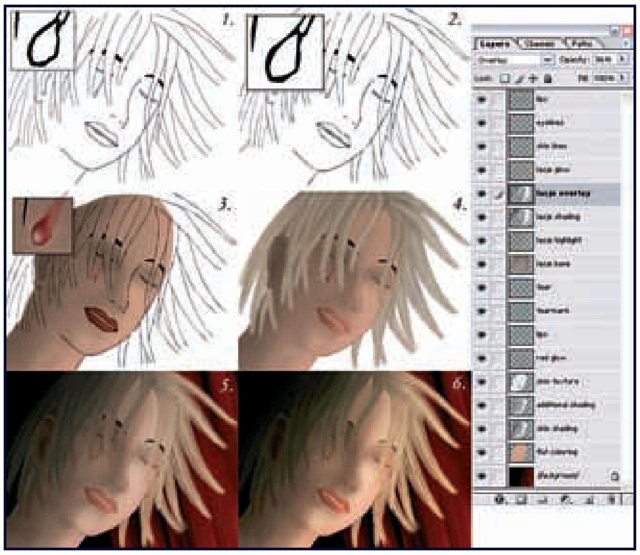
Še nekaj za slinjenje tistih z okusom za jabolka: tudi macbook se dobi v risarski verziji. Kalifornijski stručkoti iz Axiotrona ga ozaljšajo z wacomovim LCDjem za dva ameriška jurja in pol, da nastane takozvan modbook. Vdelajo celo GPS, žal pa jih ne pošiljajo čez lužo.







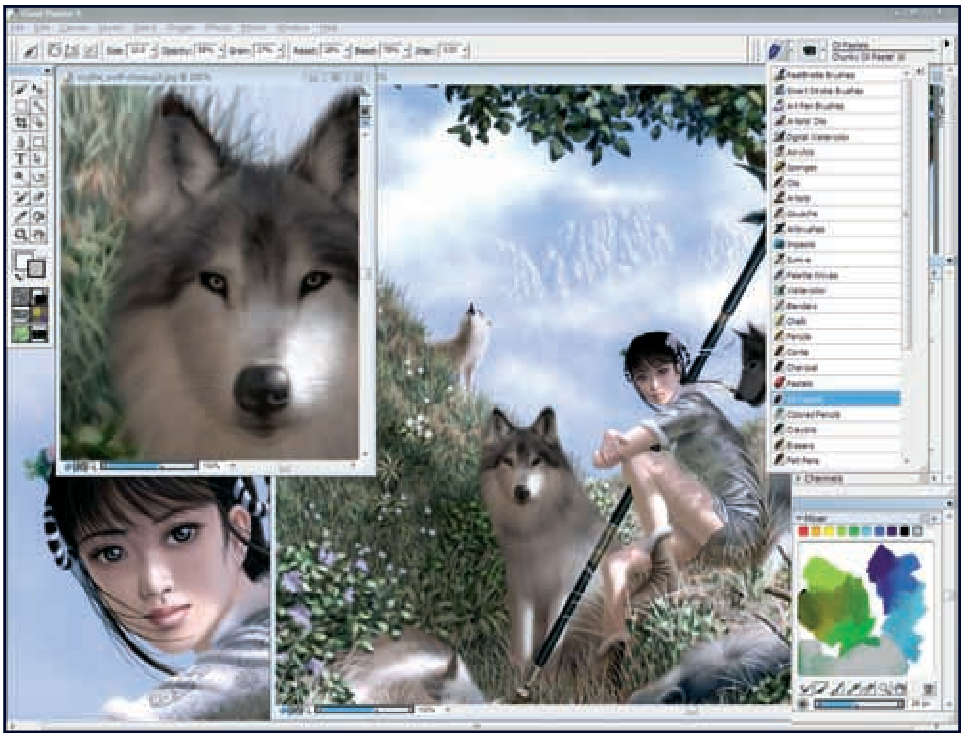
Pressure ali Pen Tilt nastavimo kot način nadzora na poljubnem razdelku, od prosojnosti barve prek razmetanosti pik do prelivanja med barvo ozadja ter ospredja. To hkrati velja za katerokoli orodje, najpomembneje za radirko, s katero je moč na tablici zelo natančno odstranjevati detajle.
Vzemi si dovolj časa za privajanje, saj risanje direktno na monitorju spočetka daje obupne rezultate. Kar naj bi bil krog, je čudna nesklenjena krivulja, poteg ravne črte med pikama zveni kot znanstvena fantastika, namesto lepo kontrolirane debeline linije končaš s tresočimi črtami. Na štartu wacomaške kariere zatorej ponovno izpostavljam prej omenjeno analogno pot do črtne risbe, nakar s penkalom opraviš le barviti del projekta. Obstaja še ena zvijača. Z izbranimi črtami in orodjem za izbiro desno klikni znotraj obrobe in izberi Make Work Path. Eksperimentiraj z debelino in pojavila se bo vektorizirana inačica črt. Skrij izvirni sloj in v novega s črno pobarvaj notranjost pravkar narejene poti, kar storiš z gumbom spodaj levo v razdelku Paths. S tem lahko zakriješ tako negotovo prostoročno kot računalniško črnilo. jenih eno plast više od dejavne. Seveda je vse skupaj možno tudi z miško, a je vsekakor manj zabavno, saj je treba zaradi vedno enake debeline često menjavati med konicami. V tem primeru raje podvojiš sloj z line artom in hitro zapolniš predele z vedrom. Z manjšim čopičem nato popraviš detajlna področja, kjer je avtomatika zatajila.
Nastopi osvetljevanje prizora, pri čemer vnaprej premisliš, kje so viri svetlobe. Spet delaš na novi plasti, postavljeni nad barvo in nastavljeni na način multiply ali linear burn. Odvisno od stila naneseš temna področja z mehkim čopičem pri prosojnosti, spuščeni na zgolj 5 – 10 %, ali se greš ostre sence direktno s črno barvo, nakar zmanjšaš motnost (opacity) vsega sloja na približno polovico. Postopek ponoviš z belo barvo v načinu screen oziroma linear dodge in pred tabo se bo sčasoma bržda pojavila umetnina, vredna komercialnega stripa. Na koncu lahko navržeš še napredne prijeme, od barvanja črt s temnejšimi odtenki notranjosti do simuliranja barvnih odbojev.



● Tole je ena mojih začetnih dečev. Falil sem marsikaj, se pa lepo vidi postopek izdelave: sken, vektoriziranje, barvanje, senčenje, barvanje senc in senčenje barv. Vse lepo razdeljeno v lastne sloje.

Navidezno platno

Z doslej opisanim postopkom, torej risanjem črtne risbe, barvanjem in končno senčenjem, ustvarimo klasičen stripovski videz. Seveda pa je to daleč od vsega spektra mogočih in nemogočih tehnik. V Photoshopu se da izumiti še marsikaj, vendar ta program v prvi vrsti ni namenjen risanju z wacomi. Njegov široki nabor možnosti in znani, dovršeni vmesnik sicer odlično rabita večini digitalnih umetnikov, vendar je manevrski prostor za specializirane aplikacije pustil dovolj odprt, da so se razvili uspešni programi, ki do-



● Corel Painter navdušuje na vsakem koraku. Že v uvodnem meniju se prikazujejo remek dela, ko prvič zapelješ kurzor čez paleto za mešanje barv (spodaj desno), pa se ti nasmešek raztegne do ušes. Ta bleščeča deklica z volkovi je delana tako v Painterju kot Photoshopu, ki se zelo dobro razumeta. Avtor Robert Chang je o nje izdelavi spisal odličen slikovni vodič. Guglajte 'Scythe Wolf Tutorial'.

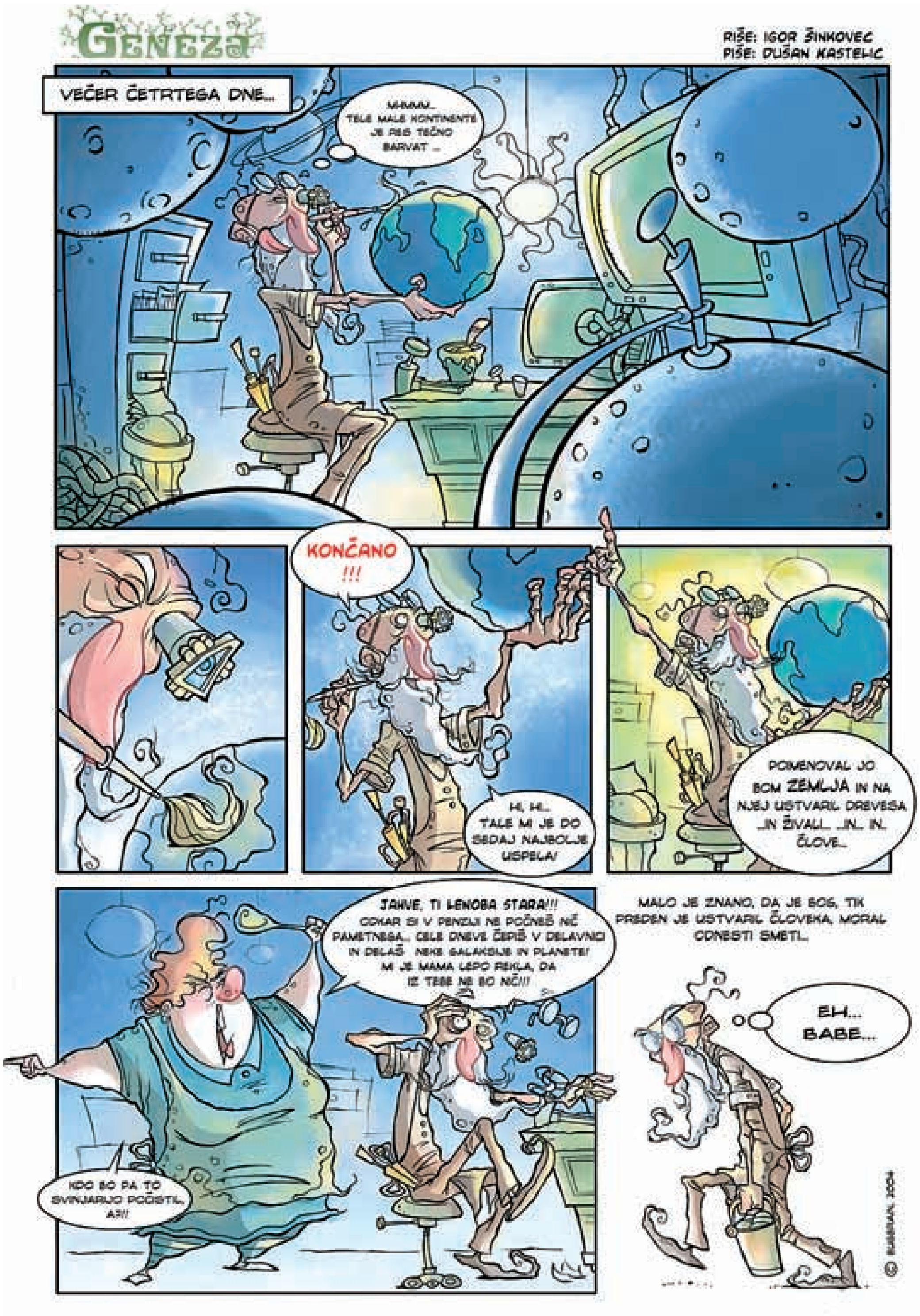
Čas za pobarvanko

Če ob vlečenju črt fašeš akutni popizditis, barvanje iz tebe privleče otroške radosti, kakor ko si kot mulec z jezikom med zobmi osvajal pobarvanke. Sploh ti ni do hitrostnega barvanja s polnilom, raje poprimeš za čopič, trikrat večji od najožjega odseka, in z uporabo pritiska natančno dosegaš meje področij, postavl-

Ne obupaj! Eksperimentiraj s slogi, simuliraj različne vrste pisal, delaj tisto, kar te zabava. Nihče se ne izpopolni čez noč. Če predolgo buljiš v eno in isto sliko, hitro spregledaš napake. Pomagajo obračanje lista (flip horizontal za digitalce), spanje, mnenje tretje osebe (če le znaš sprejeti kritiko), vaja. Veliko vaje. Morda se sliši okorelo in dolgočasno, a če je risanje tisto, kar te razveseljuje, ne bo nobenega problema. Le čas si moraš vzeti.

PRIMEROV PREDAL

Na risarski poti je pametno začeti zbirati odlična dela drugih avtorjev, ki lahko rabijo tako za inspiracijo kot učenje. Čekiraj CGSociety, deviantART, GFXartist in 3delavnico. Fotorealistične slike ti bržkone spustijo čeljust do tal, da se zgolj sprašuješ, kako jim uspejo taki dosežki.
Ključ je v referencah. Verjetno veš, da akademiki študije anatomije izvajajo ob pogledu na živ model. Vsak se mora naučiti opazovati svet, da ga lahko nariše. Če nimaš pri roki deklice, ki bi ti gola pozirala v izobraževalne namene, pride zopet prav internet. Ne le za nage babe, temveč za katerokoli stvar, ki se jo lotiš poustvarjati. Risanje iz glave je hvalevredno, a ne mešaj uporabe referenc s prerisovanjem. Fotka za podlago in direktno obrisovanje deklic je res bedno, saj te ničesar ne nauči. Zretje fotke, na kateri se vijejo ženske obline ali kjer so detajli sprednje strani trgovine, pa je nuja za učenje in stalnica pri mojstrih. Marsikdaj pomagajo ogledalo, fotoaparat in poznavanje programov za 3D modeliranje, s katerimi najlaže zagotoviš pravilno perspektivo. Vse, česar se moraš navaditi, je postavljanje kvadrov, krogel in valjev, nakar stisneš render in sliko uporabiš za predlogo. Celo kompozicijo lahko na ta način odlično načrtuješ vnaprej in z majhnimi premiki predmetov ter kamere izboljšuješ smernice. Taki triki in pomoč so dovoljeni, le pazi, da te ne zalotim, da si se podpisal pod ukradeno delo. To je namreč gotova smrt in najbolj nizkotno dejanje, ki ga lahko zagrešiš med ustvarjalci.



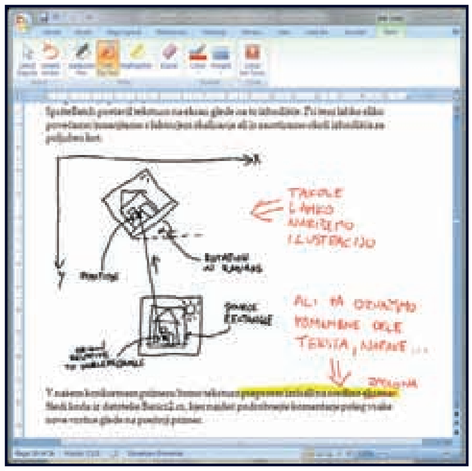
bro simulirajo zakonitosti resničnih slikarskih tehnik. Prvak med njimi je Corelov Painter (trenutno v verziji 10), medtem ko mu iz azijskih logov družbo dela v stripovskem svetu čislani OpenCanvas, ki je nekje na pol poti med obema behemotoma. Oba najdete na tomesečni natlačenki, kar priporočam celo lastnikom mišk, saj je že igranje z različnimi materiali bolj zabavno od marsikakega dema v Igrovju.

Pri Slikarju (Corelovem, ne okenskem!) namreč nimamo na voljo samo čopiča in svinčnika (mehki / trdi robovi) kot v Photoshopu, temveč vsega boga pisal, čopičev, barv, sprejev in še česa. Najprej izberemo tehniko – barvice, akrili, olje, markerji, kaligrafija, airbrush in posebni vrsti, liquid ink ter watercolors, ki zahtevata celo svojevrstno plast za risanje. Znotraj teh pa obstaja še ogromno različnih konic, ki se ne razlikujejo le po velikosti, temveč prinašajo svojevrstne poteze in učinke. Pri vodnih barvah se simulira mešanje sosednjih nanosov in razlivanje, medtem ko določeni čopiči pri potegu za sabo povlečejo okoliške barve. Še več, nekatere kocine v platnu pustijo relief, ki tudi po radiranju ostane vdrt v površino!

S takim naborom, vrednim zaresne štacune z risarskim materialom, se lahko brez packanja in porabljenega premoženja lotiš bolj slikarskih pristopov k risanju, kjer line arta niti ne rišeš (kvečjemu hitro, s svinčnikom zarisano skico), ampak se lotiš slikanja direktno, brez obrob. Najprej celotno platno pobarvaš v primerno barvo, nakar grobo vrišeš glavne volumne. Z vedno manjšimi čopiči obenem popravljaš oblike in osvetljuješ sceno, vmes kako stvar zbrišeš in zbrcaš proporce, nakar se spet spuščaš vedno bolj v detajle. Za predstavo poglej Jenkovo risanje zmaja na natlačenki ali zakurblaj Googlovo iskanje videov.

Pisalo na Razgledu

Digitalna pisala pridejo prav tudi pri vnosu teksta in Vista je na tem področju res napredovala. Bolje rečeno, vključili so stvari iz doslej ločene verzije Windows XP Tablet PC. Še dobro, saj sem se počutil neumno, ko sem z grafično tablico postopal po Officu, ki ni niti pod razno želel slišati o prepoznavi rokopisa. Z Razgledom je vse to možno, najsi poganjaš tablični PC ali navadno kišto s priklopljeno tablico, se



● **Tako v stari kot novi Pisarni se da pod Visto pisalo izrabiti za ilustriranje. XPji so tu mrzli.**

afnaš kar z miško oziroma rišeš direktno po cintiquju. Ko poprimeš za pisalo, se ob strani ali poleg polja za vpis teksta, nad katerim lebdi, pojavi vnosno okno, v katerega na črto mečeš rokopis. Mlinček besede sproti prepoznava in spodaj zapiše najboljši zadetek. Če je tvojo kraco narobe zastopil, lahko besedo vpišeš črko po črko ali vse skupaj trikrat prečrtaš in napišeš še enkrat. Ko si zadovoljen, klikneš na Insert in v ciljno polje se izpišejo črke, kot bi jih vtipkal s tipkovnice. Pogon je dokaj učinkovit, prepozna tako tiskane kot pisane črke in se povrhu sčasoma nauči tvojih krivulj. Kul, le slovenščina je daleč od podprte. No, roko na srce, stvar je uporabna samo za dlančnike brez tipkovnic, saj je ročno pisanje veliko počasnejše od količkaj spretnega tipkanja. Obstaja pa izjema, ki bo osmislila nakup tablice tudi samo za kaligrafijo. Če se učiš japonščine, kitajščine ali korejščine, boš vesel, da lahko na ta način vpisuješ pismenke. Kitajci svoje znake resda

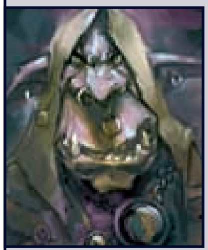


● **Kitajske krace se direktno levijo v prepoznane pismenke, medtem ko spodaj vidimo ustrezen tekst v latinici. Fensi, čeprav je tipkanje še vedno hitrejše.**

MISLI VELIKIH

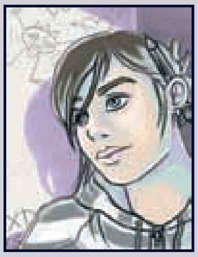
Retro: Daj, povej nam zgodbico.

Matej Jenko: Ko sem leta 1998 prišel na Arxel Tribe, sta bili tam le dve mašini, ki sta imeli svoja wacoma. Malce hribovsko ponosen na svoje rokovanje z mišjo sem spočetka, še ves zelen pod nosom, težil ekipi, da je ni poteze z wacomom, ki je jaz ne naredim z mišakom. Kak mesec sem krepostno scal proti vetru, na posmeh sodelavcev pacal teksture z miško in se branil ponujene tablice. Dokler iz firbca, še vedno v dvomih, nisem poprijel za wacoma. En star je bil, rabljen, z ozkim držalom, porumenelim od švica in tobaka ter polepljen s selotejpom, ki je zadevo držal vkup. Povrh vsega se je zgornji levi rob tablice, gor ob kablu, tako segreval, da ti je žgalo spodnji del zapestja, ko si čezenj segal do tipkovnice po Photoshopov undo. Kako se mi je uspelo zaljubiti v to nesnago s smrdečim držalom, ki je klikotalo kot ropotuljica, in s skorajšnjimi opeklinami po levi roki, me ne sprašujte. A odtlej wacomov ne morem prehvaliti. Ne pozabite, kako lahko vam je danes, ko se odločate za nakup. Vse je tako lično, udobno, poceni in preizkušeno, da sploh ni vredno čakati tega članka, da vas prepriča. Wacomi že dolgo več ne pečejo in ne polzijo iz rok, zanje ne potrebujete nemških katalogov, da vam ga, dragega kot žafran, dostavijo iz tujine. Leto za svojim prvim službenim wacomom sem si kupil lastnega, model iz takrat sveže prenovljene serije intuos. Taistega uporabljam še danes in trdim, da je to ena najboljših investicij v mojem življenju. Današnji wacom preživi polito kavo, ogorke, rezanje sira, padce po tleh, prijateljeve otroke, ki grobo rezbarijo po površini, in tisoče porisanih kilometrov. Če ste količkaj ustvarjalca in tablice še vedno nimate, jo kupite še letos. Intuos A5 za resnejše in še vedno odlični graphire A6 za vse ostale. A4 pa pustite na miru.



Retro: Jebenti, sem zanič, moja intuos dvojka A6 je rabila precej dolgo, da je dočakala dostojno risbo iz mojega zapestja.

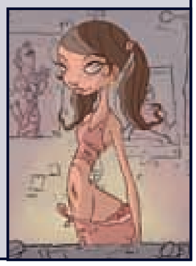
Tanja 'Nami' Semion: Nisi edini, ki je imel probleme z wacomom :). Seveda sem začela z navadno prostoročno risbo (svinčniki, flomastri ...), ampak sem kar kmalu dobila tablico. Najprej sem se držala tega, da sem naredila skico ali dodelano risbo s črnilom na roko, jo poskenirala in jo obdelala na računalniku. Zadnje čase pa se zadev lotim kar direktno v Photoshopu ali z mešanico obojega. Sprva sem tudi jaz imela težave z vlečenjem ravnih oziroma enakomernih črt, vendar mislim, da to ni zaradi velikosti tablice (A6), temveč zaradi občutka. Površina tablice in konica peresa sta pač drugačna od papirja in svinčnika, tudi sila, s katero pritiskaš / vlečeš črte, je drugačna. Sem pa začela opažati, da je pri meni to velikokrat odvisno od dneva. Včasih mi laufa, včasih pa ne :). Tudi zdaj, ko sem dobila večjo tablico (A4), imam nekaj težavic. Spet nekoliko drugačen občutek zaradi materiala na tablici, drugačno pero, drugačna uporaba roke – prej je bilo vse v zapestju in prstih, zdaj lahko zamahnem z vso roko. Verjetno bi kaj pomagale nastavitve, a še nisem našla časa, da bi se poigrala tudi s tem XD. Ne vem, to mi je tako hecna zadeva in se mi zdi, kot da se vsakič znova privajam nanjo. Ko že mislim, da bom lahko delala brez problema, mi ne gre in je treba povečati, pomanjšati, popravljati in podobno. Je pa vsekakor zelo fajn reč, samo občutek moraš dobiti v roko.



Retro: Tvoje ilustracije imajo tako všečen videz, da vedno padem s stola s solzami v očeh. Kako goljufaš, da imaš tako kul stil?

Igor 'Maniac' Šinkovec: Sam uporabljam najbolj osnoven Wacomov model: graphire A6. Zavzame malo prostora in je idealen za barvanje ročno risanih in poskeniranih risb. Tablico sicer uporabljam že precej dolgo, ampak mi papirja in svinčnika še vedno ni uspela nadomestiti :). Odvisno seveda od stila in namena ilustracije. Ampak če ne drugega, si vsaj najprej skiciram v svinčniku, skeniram in potem obdelam s tablico v programih, kot je Photoshop. Pri povsem linijskih risbah (stripi, ilustracije, animacije) pa sploh vedno rišem ročno – s tušem, flomastrom ali svinčnikom – in na računalniku potem samo barvam.

Kaj pa vem. Pri tablici me moti, da nimam direktnega stika s podlago oziroma s tem, kar rišem. Enkrat sem eksperimentiral in ugotovil, da sem se pri risanju z wacomom bolj kot z ilustracijami ukvarjal s tem, ali bom zadel pravo linijo. Posledično je končnim izdelkom skoraj po pravilu manjkalo spontanosti in 'duše'. Pri ročni risbi pa se, nasprotno, nisem toliko ukvarjal s tehniko in linijo, pač pa veliko bolj z liki ter vzdušjem risbe.



še vedno hitreje vnašajo s tipkovnico, a za to moraš poznati izgovorjavo, ki je ob pogledu na časopis v roki marsikdaj neznana. Če ne drugega, lahko vadiš pisanje na tehnološko kulerski način.

Pretvorba rokopisa v ASCII gor ali dol, bolj splošno uporabna je sposobnost delanja zapiskov na navidezen papir. Visti dodani program Journal je primeren za jemanje kratkih sporočilc, v čemer je za bolj organizirane potrebe namenjen OneNote v Officeu. Pri začasnih kracah mi resničnih kvadratnih listkov ne bo uspel ukrasti noben navidezen medij, vendar si prednosti predstavljam že pri zapisovanju med poukom. Ne da podpiram nadfensi lastnike prenosnikov, ki v Wordu za risanje črt in postavljanje textboxov porabijo toliko časa, da gre medtem snov že trikrat naprej. Toda če je tvoj stil karkoli vizualen in razturaš z miselnimi vzorci, polnimi zapomnljivih sličic, se ti ob profesorjih, ki ne znajo pokazati velike slike, dostikrat zgodi, da ne moreš predvideti, koliko prostora boš potreboval za katero področje. Takih problemov naj v EnemZapisku ne bi bilo, saj lahko elemente naknadno prestavljaš in raztegueš. A po pravici povedano vse skupaj ne prepriča zares. V praksi se tako še najbolj izkaže podpora risanju s pisalom sredi dokumentov v Microsoftovi Pisarni. Zaradi nje se ti ni treba zafrkavati s konstruiranjem diagramov iz osnovnih likov, saj raje postrežeš z malce kruljavo, a trikrat bolj informativno in hitro izgotovljeno skico, ki v sliki razloži okoliško besedilo.



● **Potegi so uporabni, saj ni treba skakati do drsnikov in menijskih postavk. Vsaj ko se rešiš navade troganja tipk.**

Tako postanejo najbolj vsestransko uporabna pridobitev Viste takozvani 'pen flicks'. Potegi pisala so bližnjice, namenjene omenjenim frikom, ki po nabavi wacoma vržejo miško v smeti. S kratkim potegom v osem smeri neba je moč priklicati bližnjice, v osnovni verziji namenjene navigiranju po spletu naprej ter drsenju po straneh v dokumentih. Če se navadiš na to (ne pozabi prilagoditi zaznavanja!), lahko vklopiš še diagonalne za kopiraj / prilepi ali nastaviš druge pogosto uporabljane ukaze.

Vista je torej kul za one, ki ste že do zdaj vse osebno planiranje opravljali z računalnikom, in tiste, za katere je pero osrednja vhodna naprava.

Zaključek bistva

Risanje zna biti hudo zadovoljiva kreativna dejavnost, če ji posvetiš dovolj časa in ljubezni. Je kot živahna pinjatica, ki zna ob crkljanju nagraditi z živobarvno estetiko, s prehitrim obupanjem nad začetnimi grdimi rački pa krepniti in zatreti še tisto trohico želje po ustvarjanju, ki si jo imel. Ko boš osvojil osnovna pravila in te bo premamila lepota z računalnikom pobarvanih slik, le spravi črtne risbe v Photoshop, Painter ali OpenCanvas in se nauči še digitalnega barvanja. Hkrati pa polni šparovec za nakup wacomove tablice, ki se prej ali slej znajde na mizi uspešnega ustvarjalca. Čim prej, tem več veselja zate.



● **Mitološki Jenko takele speedpainte riše z levo roko za hrbtom med raidanjem sveta Warcraft. Večjo dozo dobiš na *www.matej-jenko.com*.**



Mení za oči

Navi se dobrika čredi pobesnelih filmskih prikolic in najbolj tolste privede v razstavno ograd.

Čeprav je poletje tradicionalni čas za prigrizovanje kisle vložene zelenjave, smo letos v menzah instantne zabave pitani malo bolje. Zlasti glede risank, saj so Ratatouille, Simpsonovi in Surf's Up vzorne predstavnice žanra. Dober vtis zaokroža klub polnopravnih, kjer pokončnega Bruca Willisa, Transformerjev in Feniksovega reda res ne gre prezreti. A na vrata že trka hladnejši del leta, ki navadno postreže z obilnejšim naborom gurmanskih priboljškov. Na mestu je torej predogled, nad čim vse bomo cedili sline od jeseni do prihodnjega poletja.

Debeli maroni

Kmalu po začetku šole nas bosta iz zasede naskočili kar dve nadaljevanji že utečenih nizov. Matt Damon bo v tretjem Bournu, podnaslovljenem **Ultimatum**, končno sestavil vse kosce svoje zamegljene, špijonažno ašašinske preteklosti. Istotako ne bo z recepta odbite kifeljščine zataval tretji **Rush Hour** (Ful Gas). Tandem gobčnega Chrisa Tuckerja in placidnega Jackieja Chana bo obilico rompompoma naščpičil v Parizu. Džeki skupaj z Jetom Lijem trenutno packa tudi pretepuljo **The Forbidden Kingdom**, ki dospe enkrat prihodnje leto. Jeta bomo drugače kmalu ugledali v obetajoči in podivjani akcijadi **War**. Igral bo pretkanega morilca, ki se s FBIjevcem (Jason Statham iz Prenašalca) zaplete v krvno maščevanje.



'Talk to the hand' je postal skoraj tako ponarodel kot neprekosljivi 'I'll be back'. Merica terminatorskosti Iron Manu gotovo ne uide.

Nekje novembra bo sledila dvojica filmov po igrah. In to takih, ki jih ni izvrgel Uwe Boll, aleluja ter hozana! V **Resident Evil: Extinction** bomo že tretjič srečali Jovovičevo Milko kot prekaljeno Alice, ki so ji bioinženirski heci vcepili nadčloveške moči. Po puščavi okrog opustošenega Las Vegasa bo vodila skupinico preživelih, ki jim je ratalo ubežati okužbi z zombifikacijskim virusom. Drugi igrofilm bo **Hitman**, kjer so bile z izbiro glavnega igralca kar precejšnje mučke. Nagodilo se je, da morilec ne bo ne sprva potrjeni Vin Diesel, ne potencialni Jason 'Transporter' Statham, ki bi ga občestvo najraje videlo v tej vlogi. Agenta bo upodobil približno sedeminštiridesetkrat manj slaboritni Timothy Olyphant. Tipčkova filmska kariera je zaenkrat še precej borna (diler v najstniški komediji Go in negativec v Die Hard 4.0), a nemara bo zdaj dobila nov zagon. Ob tem misli kar same zaidejo na Laro Croft, toda le mirno, trojke še ni na vidiku. Odmerek Angeline Jolie pak vseeno fašemo, kajti videli jo bomo v **Beowulfu**, filmu po anglosaškem junaškem epu. Igrala bo mater



Milica novembra pričakuje. Foter je Paul W. S. Anderson, producent Iztrebljenja.



Stathama povezujejo z Guyjem Ritchiejem (Madonnin soprog), saj nastopa v skoraj vseh njegovih filmih.



Da so morali hladnokrvnemu Hitmanu nameniti ta otroški obrazek, nasajen na ozka ramenca, je res nerazumljivo.



Najhitrejše pesti vzhoda in najbolj tečen gobec zahoda. Po zraku kanijo leteti polži in žabji kraki.



● Anthony Hopkins bo v Beowulfu zaigral kot danski kralj Hrothgar.

pošastnega Grendela, pred katerim bo Ray Winstone v vlogi naslovnega junaka branil sorojake. Namenska različica filma bo namenjena dvoranam s posebnimi učinki, vendar še ni znano, ako jo bomo uzrli tudi v naših Xpandih. Pri scenariju je sodeloval znani pisec Neil Gaiman (American Gods), zato upamo na krepak odmerek njegovih temačnih začimb. Teh se bomo letos naužili tudi drugod, saj prihaja še **Stardust**, film po eni od Neilovih knjig. V tej pravljici za odrasle se mladenič Tristran odpravi na lov za utrinkom, da bi z dragocenim darilom odtajal ljubljeno srce. Kot se za Neilova dela spodobi, bomo uživali v kupu prepletenih podzgodb in nadčutni domišljijskosti.

Kadeče kuhano vino

December bo polepšal prihod **Zlatega kompasa**, ki ga s pridržanim dihom čakamo že lep čas. Če vas naslov bega, bodite razsvetljeni, da gre za filmizacijo Pullmanove knjige Severni sij (Northern Lights), ki so jo za ameriški trg prevedli v The Golden Compass. Sij je eno temeljnih del mladinske fantazije in če bo pelikula to odlično priložnost zafračkala, bomo nadnjo naščuvali okleplјene medvede! A po prikolici sodeč se nam ni treba bati, kajti vse kaže v smer velespektakla z ognjemetno igralsko zasedbo. Za neukročeno Lyro so našli simpatično angleško frajlo Dakoto Blue Richards, medtem ko bosta za težkokategorni pridih poskrbela Nicole Kidman (gospa Coulter) in bondovec Daniel Craig (lord Asriel). Mimogrede, Dakota bo skupaj s Colinom Firthom zaigrala v filmu po še eni fantazijski knjižni klasiki, Belem konjičku. Projekt so naslovili **The Moon Princess**, s snemanjem pa pričnejo septembra na Madžarskem.



● Dakoti bi se zaradi mejne starosti vloga Lyre skoraj izmuznila.

Iz pravljičnega sveta bomo na trda tla cepnili takoj po novem letu, ko je napovedan skrivnostni projekt **01-18-08**. Zadevščina niti pravega naslova še nima (koda pomeni datum, ko zadeva pride na ameriška platna). Iz zagonetnega trailerja se da razbrati le, da bodo New York prišle mlinčit nič kaj prijazne pošasti. In ker Veliko Jabolko kot magnet privlači težave, se bo tamkaj godil še **I am Legend** po istoimenskem ZF-romanu, katerega recenzijo najdete v letošnjem poletnem črkožerju. Will Smith bo znanstvenik Robert Neville, domnevno zadnji človek na obličju Zemlje, saj je ostala populacija podlegla virusu in mutirala v vampirske nakaze. No, običajna klavščina nemrtvih to bo ne, saj ima knjižna predloga v uvidu mnogo globlje reči.



● Film z Willom Smithom bo tretje uplatenje bukve I am Legend. Zadeva nastaja že več kot deset let, v začetku pa je bil za Nevilla predviden Švarci.

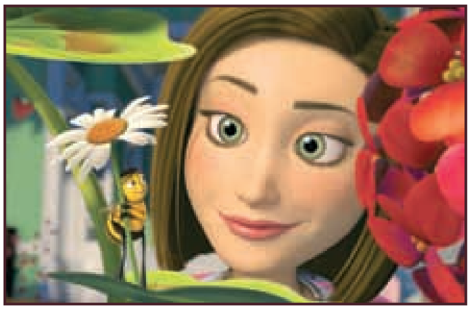
S krvosesi se bo bavila tudi grozljivka **30 Days of Night.** Barrow, mestece na skrajnem severu Aljaske, se mora enkrat letno pretolči skozi polarno noč, ko sonca ne uzre kar ves mesec. Saj bi verjetno šlo, če se iz teme ne bi prikradli žejni podočnikarji. Višenivojski srh pak lahko pričakujemo od grozljivščine **1408**, narejene po kratki zgodbi Stephena Kinga. V njej bo arogantni pisatelj kljub svarilom najel ukleto hotelsko sobo in kar se bo tam z njim dogajalo, mu nikakor ne bo všeč. Za krvavkast posladek bomo po dvajsetih letih dobili še novega **Ramba**. Kultno jekleni Sylvester Stallone se bo ustalil na Tajskem in se nehal brigati za svet. A ne za dolgo, saj ga bo na noge vrgla ugrabitev človekoljubne odprave v vojnem območju bližnje Burme. Res dolga prikolica kaže čistokrvno rambasto akcijo, z mnogo brizganja krvi in pomenljivih enovrstičnic.



● Le zakaj glede 18. januarja tako skrivnostijo? To povzroča nebrzdano množenje teorij, ki rinejo zlasti v godzilasto smer.



● Naslov bo v domišljijski maniri zadnjega Rockyja: 'John Rambo'. Vietnamskemu veteranu bo legendarni lok prav prišel tudi za ribarjenje.



● Čebelčku v puliju bo ime Barry B. Benson in bo mutant, ker bo imel en par nog premalo.

Kar se tiče ZFja in fantazije, je torej letos letina presenetljivo bogata. Kratko so potegnile le animiranke, katerih razgrajanja smo se kar nekako navadili. Za prihodnje mesece sta napovedana le **Bee Movie** in **Enchanted**, Disneyjeva pol risana, pol igrana pravljica o rdečelasi princeski, ki je v spletu okoliščin prežarčena v velemesto. Več obetajoči Bee Movie je projekt komika Jerryja Seinfelda, govoril pa bo o trotu, ki se bo uprl človeškemu basanju z medom. Brencelj nas bo za nesramno prisvajanje nič manj kot tožil in se pri tem spajdašil s cvetličarko, ki ji bo glas posodila Renee Zellweger. Dreamworks ima poleg čebel sicer v delu še **Kung Fu Pando**, vendar lenega velerakuna, ki se mora naučiti pretepanja, gotovo ne bomo videli še kako leto. Enako velja za Pixarjev **Wall-E** o luštkanem robotku, ki polaga granitne kocke.



● Wall-E je zelo podoben robotku iz filmov Short Circuit. Ali nečemu, zgrajenemu iz mindstormov.

Čas hrustljavih češnjic

Okrog Velike noči bo čas za drugo porcijo flambiranih dobrot. Ena najopaznejših je zanimiva prazgodovinska pustolovščina, **10.000 BC**. Čez jo ima Nemec Roland Emmerich, ki nam je spedenal Dan neodvisnosti, Godzilo in Dan po jutrišnjem. Spremljali bomo mladega lovca, ki se bo podal v neznano, da bi rešil svoje pleme. V paketu bodo seveda mamuti, sabljasti tigri in bosonoge bitke v us-



● Diego? Kljukica. Manny? Kljukica. Mladenič, najverjetneje zrasel iz dojenčka, ki so ga nadlegovale prazgodovinske živali? Kljukica. Manjkata samo še Sid in veveriček. Pa kup želodov.

Lubenice in stripi

Za poletje se je najavila garnizija filmov s priljubljenimi, predvsem stripastičnimi nadmožmi. Naposled bomo dočakali četrtega Indyja, ki je zaenkrat znan kot **Indiana Jones and the City of the Gods**. Za krmilom je kajpakda Steven Spielberg in dokončni naslov bo razkrit novembra, ko hkrati dopremijo prikolico. Filmanje je orenk v teku, toda o zgodbi je zaenkrat znanega natančno nič. Vemo le, da je moral Harrison Ford ure in ure švicati v fitnesu, da je svoj 60+ stas pripravil na filmske napore. Enega od klobučarjevih kameradov bo upodobil Beowulf Ray Winstone, drugega pa mladi Shia LaBeouf iz Transformerjev. Najlepše: film bo spremljala posebna serija lego kock! Iii!

njenih predpasniških. Nadvse se gre veseliti še **Invasiona**, kjer se bosta Kidmanova in Craig po Severnem siju znova pojavila skupaj. Nastopila bosta kot psihiatra, ki si bosta trudila rešiti kožo in dušo pred soljudmi, med katerimi bo po strmoglavljenju space shuttla začela razsajati nenavadna bolezen.

Naslednja težko pričakovana delikatesa bo **Princ Kaspijan**, ki je v knjižni obliki ravno izšel v slovenščini in je pred kratkim na Bovškem povzročil obsedno stanje. Del filma so namreč posneli v dolini Soče, za kar so ponucali nekaj avtobusov čeških statistov. Bojda so glede ekonomske računice šli tako daleč, da so s seboj pritrogali ustekleničeno vodo, kar je med domačini povzročilo orenk negodovanje. No, namen opravičuje sredstva in važno, da bo končni izdelek zaradi tega na boljšem. V drugem poglavju niza se bo četverica znanih otrok vrnila v Narnijo, da bi mlademu princu pomagala odžagati zlobnega strica s prestola. Dogodki iz knjige bodo malenkost prikrojeni in vse skupaj bo mračnejše od Leva, čarovnice & omare.

A kjer je Narnija v naših logih udomačena že več kot desetletje, si mora **The Spiderwick Chronicles** ta status še priboriti. Gre za niz mladinskih knjig, ki sta jih s skupnimi močmi ustvarila Holly Black in ilustrator Tony DiTerlizzi (to ime ste igralci Magica lahko zapazili pod kako od sličic na kartah). Dvojčka Jared in Simon se z mater-



● Highmorov Fredi ima že petnajst let in je trenutno vroča roba med mladimi igralci. Ob Spiderwicku bo glas posodil še Pantalaimonu v Zlatem kompasu.

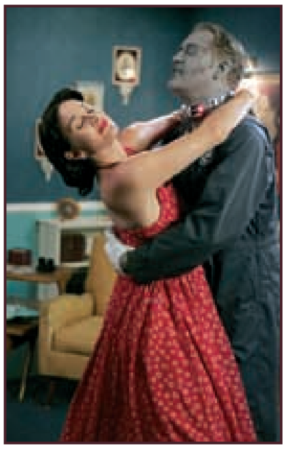
jo ter starejšo sestro preselita na zapuščeno, skrivnostno posestvo. Mulci kmalu ugotovijo, da je svet okrog njih nagomazen s pravljičnimi bitji, ki znajo povzročati dokajšnje težave. Fantičema bo nedolžni obrazek posodil Freddie Highmore, ki smo ga nazadnje videli v Minimojčkih. Niza sicer še nimamo v slovenščini, a upamo, da bo spomladanski prihod filma to kolesje pohitril.



● Batman bo tokrat okrog divjal na dveh kolesih. Konjiču bo ime batpod in bo otovorjen s kupom pokalic.

S čim tako ekskluzivnim se **Iron Man** sicer ne bo mogel povzažiti, a vsekakor bo šlo za ambiciozen, posodobljen začetek nove serije. Železomož bo kariero pričel kot Tony Stark v afganistanskem ujetništvu, od koder se bo izvlekel z izdelavo svojega nadmočnega eksoskeleta. Potem bo pot jasna: branjenje dobrega in spotikanje zla. **The Incredible Hulk**, drugi film o jeznem hrustu, bo pak presenetil z močno spremenjeno igralsko zasedbo. Namesto Erica Bane se bo v zelenca spreminjal Edward Norton, dočim bo njegovo ljubo, Betty Ross, prevzela Liv Tyler. Nesrečni antijunak bo po svetu obupano iskal zdravilo za svojo preobilkovalno nadlogo, vendar ga pohlepni generali in zlobne pošasti ne bodo pustili pri miru.

The Dark Knight, kakor so naslovili najnovejšega Batmana, ne bo doživel hujših čistk personela. Vnovič se bomo divili nad šišmišjim Christianom Balom in Michaelom Cainom v vlogi zvestega butlerja. Osrednji trn v netopirskem krilu bo premaknjeni Joker, ki ga bo zaigral tablontni kavboj z gore Brokeback, Heath Ledger. Temni vitez bo nadaljeval razmišljujoči ton z začetka, tako da si od filma obetamo veliko. Za posladek pa bo uletel še Guillermo del Toro, ki ga je Favnov labirint dokončno utrdil na stolčku čekiranja vrednih režiserjev. Dopremil bo svojega drugega Hellboya z nalepko **The Golden Army**. Mitična bitja, ki so bila zrinjena v pozabo, se bodo silovito uprla, in da bi od ljudi še kaj ostalo, jim bo udomačeni rogati demon priskočil na pomoč.



● Če zombije redno lakiraš in jim nadomeščaš odgnite dele, so kar trpežna sorta hišnega ljubljenčka.

Kokice z marmelado

Kot vedno se za prigrizek ponuja tudi peščica filmov, ki so bodisi tako samosvoji, bodisi tako prismojeni, da na slovenska platna le stežka zaidejo. Resnejši del te kategorije tvorijo dokumentarci, ki jih zadnje čase pri nas še kar obrajtamo. Neprijetna resnica je tudi v naših logih pustila močan vtis, zato je z ekološkimi budnicami modro nadaljevati. Čez lužo ji v odmev že zazveneva **11th Hour**, kjer nas glede varstva okolja nagovarja sam Leonardo DiCaprio. Ob tem mu pomagajo znalci s tega področja, recimo Stephen Hawking, da bi bila učinkovitost sporočenega ja čim večja. Poleg nazornih opozoril so predočeni predlogi in rešitve za izhod iz krize, v katero smo se pahnili.

Naslednja pereča tema, ki vsakogar zadeva dosti bolj osebno in neposredno, je zdravstvo. Michael Moore si je s provokativnim Sickom privoščil ameriškega v svojem bodljikavem slogu. Če vas zanima, kakšno zvezo ima s tem podalpski narod, si oglejte prikolico. Da si malo odpočijete od žuganja in senzacionalizma, pa ste vabljeni še v odbito poročanje o nam najljubši tematiki – igrah. Hecni **King of Kong: A Fistful of Quarters** spremlja čisto zaresen epski dvoboj v igranju avtomatne verzije Donkey Konga, kjer se pomerita trenutno najboljša igralca na svetu. Eden je Billy Mitchell, bradati guru, ki že od čupavih osemdesetih razturava s svojo nadmočjo v Pacmanu ter ostalih arkadnih neusmiljenostih. Ob kurja prsa mu udari Steve Wiebe, skromen srednješolski učitelj. Borita se za prestižni vpis v Guinnesovo knjigo rekordov in neumrljivo slavo, ki jo špilavno nadcarovanje prinaša. To dramo igričarji razumemo v dno srca, zato je konzumacija obvezna.

Za konec nam ostane še trojica zmagovalno trapastih filmov, ki si jih boste morali priskrbeti na tak ali onak iznajdljiv način. Kanadski **Fido** nas popelje v mestece, kjer ljudje domujejo v sožitju z udomačenimi zombiji. Kakšna je funkcija okornih ovratnic, s katerimi so okovani, in zakaj tu in tam kak človek izgine, se prepričajte sami. Da je lahko namizni tenis nevaren šport, okrog katerega se zbirajo najhujši kriminalci, bo razkril **Balls of Fury**. Propadli pinkponkaš se bo v službi FBIja infiltriral na podzemni turnir, da bi si povrnil slavo in odžagal vrhovnega pokvarjenca. Če se vam zahoče zaresnega, a vseeno kričeče neresnega deljenja zaušnic in mednožnih karafek, morate pak vreči uč na tajski **Dynamite Warrior**. Namig: v noro odplesanih bojih igrajo pomembno vlogo menstrualni izločki. Samo da je kri!



● Bitke na divjem vzhodu so norišnica, a česa podobnega Dinamitnemu bojevniku ne vidiš vsak dan.



NJIHOVA VOJNA. NAŠ SVET.
FILM MICHAELA BAYA
TRANSFORMERJI
DREAMWORKS PICTURES
KarantanijaCinemas.si
Transformers.si
V KINU OD 16. AVGUSTA
VELIKA NAGRADNA IGRA – POIŠČI LETAK ALI WWW.TRANSFORMERS.SI
PRIPELJAL VAS BO DO CILJA
GARMIN
www.garmin.si
MUSIC TELEVISION
adria
AVEO TRANSFORMER
CHEVROLET

SURF'S UP

Ko v teh dneh zaideš v kino, ni boljšega od osvežujočega morskega filma. Takega, v katerem se s platna stegujejo sončni žarki in žinga prešerna plažna glasba. In kjer seveda razgrajajo pingvini. Ki ... deskajo. Da, po plesalcih v Happy Feet smo zdaj soočeni s surferji. A treba je reči, da se njihove tačke na plohih hudirjevo dobro znajdejo. Na suhem res niso nič drugega kot nerodni racmani v črnih frakih, toda flikni jih v vodo in z mokrim elementom se bodo zlili kot tat z nočjo.

Gotovo bi se mogli Divji valovi zlahka zdrużniti v manifest polporednega humorja in vsepodročne povprečnosti. Vendar se ne, kajti četudi zgodba ni romaneskni presežek, premore obilo srca in predvsem spektakla. Pingvinji mladenič Cody Maverick (v izvirniku skozi njegov kljun doživeto čveka prijatelj Autobotov Shia LaBeouf, pri slovenski sinhronizaciji pa Lovro Lah) je doma iz zakotnega zaselka na Antarktiki. Če le more, se mrtvilu izmuzne



Ob vseh vragolijah se priležejo trenutki z vsemi štirimi od sebe, ko je čas za sprostitev in ukulele.

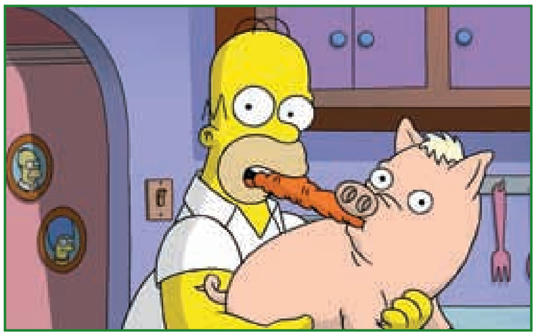
na razburkano gladino, kjer se prepusti dili in valovom. Ko napoči vsakoletni surferski memorial in končno uspe priti med tekmovalce, je presrečen. A kot zvezda mora šele vziti, za kar potrebuje krepko podporo naklonjenih duš. Recimo piščanca, ki je videti za luno, a nikoli ne uspe končati v juhi. Plus mile reševalke iz vode, dobrodušnega samotarja Geeka in ostalih všečnežev. Tudi za najbolj stranske like je šlo še pa še ustvarjalnosti in ljubezni, kar bo publika znala ceniti. Dogajanje je oblečeno v zvit kvazidokumentarec, kjer dogajanje prekinjajo intervjujčki in izpovedovanja, snemalo pa junake zalezuje okrog (in jih občasno faše). Občutek je vsekakor zanimiv, saj česa takega v animirankah še nismo videli. Ker je to za Sonyjev studio po Sezoni lova šele druga izrisanka, je napredek toliko slajši.

Za piko na i se s pingvinjih livrej leskečejo tisočera drobna peresca, nebo z morjem je besneče azurno, plaže so ležerno peščene in džungla tako bujno zelena, da bi najraje vstal s stola in se na glavo pognal v vso to izrezanost iz turističnega prospekta. A saj je zaradi spretno postavljenih kamer že brez tega skoraj tako, kot da bi ti pršci dejansko močili obraz. Okrog tebe se redno razbijajo vodne gmote, ki so zdaj sinje in vabeče, spet drugič jekleno sive in smrtonosne. Adrenalin buta in sapojemajoče deskarske scene napljuskajo vrhunsko vzdušje, ob katerem manjka le še hladen koktejl z dežničkom. Poletna zabava in pol!

Zmagovalni val se v tubo prelamlja od 9. avgusta. ***Navi***

THE SIMPSONS MOVIE

Po osemnajstih uspešnih sezonah na malih zaslonih se Simpsonovi v pompozni maniri selijo na velika platna. Najbrž najbolj znana TV-družina na svetu je bila dolgo časa pikra satira ameriškega



Med Homerjem in pujsom se nepričakovano razvije platonska ljubezen, ki gre (dobesedno) čez vse meje in Springfield potisne na rob propada.

načina življenja in čeprav se je ta plat v zadnjih sezonah nekoliko uklonila lahkotnejšemu humorju, so rumenci po mnenju mnogoterih še vedno prvi v ligi risank za odrasle. V veliki avanturi glavno neumnost spet enkrat zagode Homer, ki zaradi naivnosti, neumnosti in lenobe spravi v nevarnost ne le sebe in svoje družine, temveč ves Springfield. Toda odisejada, kataklizma in razplet celovečerca se na koncu občuti bolj kot daljša epizoda serije z izboljšano animacijo in učinki. Vsi, ki ste pričakovali (r)evolucijo, boste razočarani. To sicer še ne pomeni, da se ne boste zabavali. Značilne Simpsons-fore so na nivoju in bodo učinkovale tako na stare mačke kot na nevedneže, ki so prvič na obisku v Springfieldu. A zavoljo te univerzalne privlačnosti šepa štorija, iz katere mestoma zijajo luknje in se konča z netipično sluzavim koncem, ki bo dolgoletnim zijateljem nadaljevanke pustil cmok v grlu. Prav tako bodo feni pogrešali nekaj stalnic (Krusty, Moe, Burns, Skinner), ki so jim tokrat namenili le nepomembne vloge, če sploh.

Glede Simpsonovih v Sloveniji je bil marsikdo presenečen in hkrati prestrašen ob najavi, da jih bodo sinhronizirali. A glej, zadeva funkcionira! Lisa (Mojca Fatur) in Bart (Nina Valič) sta odlično zasedena, takisto gre pohvaliti Violeto Tomič v vlogi Marge, edinole Homer (Jernej Kuntner) mestoma deluje prisiljeno. Seveda se s sinhronizacijo izgubi nekaj štosov in podrobnosti, ki se jih enostavno ne da povsem ustrezno prevesti, recimo Homerjev "D'oh!" in tipično Flanderjevo govorjenje. Kot celota pa sinhro verzija izpade nepričakovano solidno. ***Jurec***



Bart doživi razsvetljenje in prvič resno podvomi v Homerja, ki se raje ukvarja s svojo prašičjo pridobitvijo kot z lastnim sinom.

RATATOUILLE

Neveščim francoščine sta španska, no, provansalska vas tako izgovorjava kot pomen naslova te nove Pixarjeve izrisanke. A izbor je posrečen, kajti besedica lično zaobjema dve bistvi filma: hrano (ratatouille je jed z dušenim mesom ter zelenjavo) in podgane. In kako pri plesnivem siru gre to dvoje skupaj? Hja, kot je glede na ugled teh glodalcev pričakovati. Res pa je, da Remy (v slovenski verziji Lado Bizovičar) še zdaleč ni navadna podgana. Ima namreč



Remy se trudi kulinariko približati tudi sopodganam, ki so sicer čisto zadovoljne z žvečenjem smeti. A v domovini je težko biti prerok.

dar in strast do kuhanja, poleg tega je utelešena odločnost. Mladenič Linguini (Matjaž Javšnik) je njegovo čisto nasprotje: švohotnež, ki o pripravljanju hrane nima pojma. Ko se oba znajdeta v ugledni pariški restavraciji in sta prisiljena združiti moči, postanejo podgančkove sanje resničnost in mulčeva delavska knjižica manj ogrožena. Vendar okrog zoprnuje lokavi šef, najavljajo se gostilniški kritiki in simbioza je ničkolikokrat na preizkušnji. Remy ima na grbi družinske vezi s svojim klanom, dočim se živčni fant brez pomoči znajde kot kura v vodi. Ob teh pretanjenih zagatah bodo zlasti odrasli opazili nenavadno milino in svojstveno otožnost, čeprav je risanka drugače živahna in se lahko pohvali z naravnost gurmansko po-



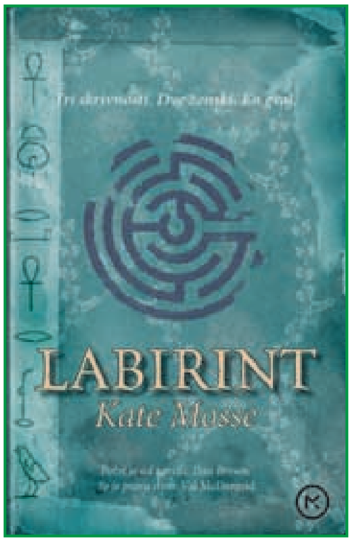
Ker sodelavci ne vedo za Linguinijevo kosmato skrivnost, jih njegovo čudno obnašanje nemalokrat prestraši. Sploh kuharico Collette.

dobo. Mala kosmata telesca delujejo neverjetno življenjsko, medtem ko ob vseh dobrotah nehote začneš širiti nosnice. Tudi štorija je kot dobro specena in nadevana palačinka. Zvita je, sladka, kadeča in nepredvidljiva, da se stopi v ustih in te napolni z zadovoljno toplino. Ne čudite se torej, če vam bo med ogledom začelo kruliti v želodcu.

Ob premieri se bo dogajalo. Med Koloseji bo nekaj dni krožil kos sira v velikosti šotora, jedlo se bo, igralo in cukalo slovenske govorce za rokav. V Kopru 15. avgusta, nakar gre sirni žur v Ljubljano in Maribor. ***Navi***

Kate Mosse: LABIRINT

Okcitanske dežele na jugu Francije, dandašanji imenovane Languedoc, so v začetku 13. stoletja doživele strahote, grozljive celo za srednji vek. Zanje je bil neposredno odgovoren papež Inocenc III., ki ni prenesel tamkajšnje svobodomiselnosti in širjenja krive vere. Katari, kot so se dotični heretiki imenovali, so sicer povzeli mnogo elementov krščanstva, vendar so pobožnost priredili po svoje, med drugim niso hoteli malikovati mučilne naprave, križa. Severnofrancoski plemiči so zato na Cerkvin poziv in predvsem zaradi obljube po zemlji zbrali krvoločno armado ter se, ker 'je Bog tako hotel', podali na križarski pohod po rodni grudi. Njihovo nekajdesetletno haranje, znano kot albižanska kampanja, je za seboj puščalo smrt in opustošenje: v mestu Béziers so poklali celotno prebivalstvo, vključno s katoliki (papeški legat je izrekel znamenite besede, da bo Bog že sam prepoznal svoje), nekje drugod so vsem iztaknili oči, uničili so Carcassonno, pa Montségur, namišljene sovražnike so množično sežigali na grmadah ...



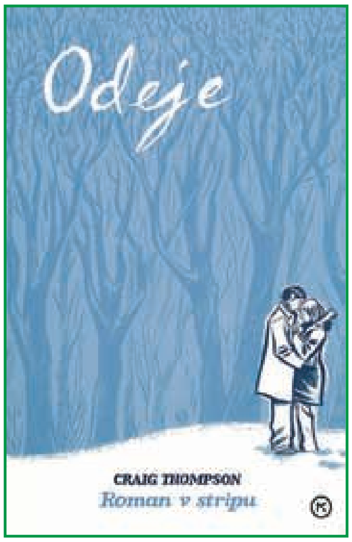
Sredi teh zgodovinsko resničnih politično-religioznih peripetij se znajde najstnica Alaïs, ki ji je usoda namenila večjo vlogo od pokorne vitezove žene. Njena življenjska pot, polna spletk in žalosti, je odlično vtkana v sodobno pustolovščino punce Alice, ki po istih krajih v slogu Dana Browna odkriva davno pozabljeno skrivnost. Razgledanec bo ob omembi katarov in skrivnosti zamahnil z roko, češ, še ena svetogralska pripoved, ki se napaja od Da Vincijeve šifre. A ni tako. Prvič, pisateljica se ne bavi s krščansko zgodovino in odrešenikovo kupo, temveč z drugačno različico zaklada. In drugič, dasiravno Labirint spominja na Brownova dela, ni nikakršen klon in jih v literarnem smislu krepko presega, zlasti privlačnega pa ga naredita ravno historična natančnost in časovna dvojnost, povezanost junakinj, ki bivata osemsto let narazen. Za vzdušje se pisateljica v dialogih često posluži francoščine in okcitanščine (mrtva veja galsko-romanskega jezika, ki je ime dobila po besedi oc, ki pomeni da), kar na večino bralcev brzda ne bo naredilo vtisa, cenimo pa tak pristop francosko govoreči.

Skratka, gre za eno večjih letošnjih tozvrstnih del in sam komaj čakam na Katino naslednjo bukvo. ***LordFebo***

Craig Thompson: ODEJE

Pri dobrem romanu v stripu slika pove več kot tisoč besed, besede pa so tako slikovite, da beročemu misli spletejo v še nikdar videne vzorce. Odeja odkljuka vse to in še več.

Na skoraj šeststo straneh je razprostrta doživeta, avtobiografska zgodba o tem, kako je odraščati v skrajno nespodbudnem okolju. Pravila igre so določena z okostenelim cerkvenim primežem, avtoritarno vzgojo in vsesplošno sprejetimi grobijanstvi. Tu ni prostora za navznoter usmerjene, umirjene fantiče, ki radi rišejo, in Craig je črna ovca v vseh sferah svojega življenja. Odrinjenost je toliko bolj boleča, ker ne zbledi niti v dečkovem stiku z božjim hramom, čeprav ima zanj vera v odsotnosti drugih



vrednot izjemen pomen. Kako malo v takem svetu šteje posameznikova edinstvenost in drugačnost, simbolično ponazarja odločitev staršev, da morata z bratcem spati v isti postelji. Ta je obenem simbol ujetosti in varnega pribežališča, kasneje pa zraste v mnogo več. Bliski iz otroštva, male porednosti in veliki strahovi so namreč le začimba večjemu delu knjige, ki je namenjen fantovemu najstništvu. Še vedno odtujen in introvertiran se zaljubi v prikupno Raino ter pri njej preživi zimske počitnice. Ta ljubezen je tako prva, brezpogojna in silovita, da okovi togo odmerjenega sveta nekje morajo počiti. Kot vse drugo se največji premiki pripetijo tiho in skromno, a celo najdrobnejši dogodki prekipevajo od pomena, spominov, čustev in neizrečenega. Dotakniti se te znajo toliko bolj, ker so resnični in se s čutečim zlahka poistovetiš. Dodatno pristnost in povezave odkriješ ob obisku ustvarjalčevega bloga, kjer so redno objavljene



novice in zanimivosti. Recimo kaka od v knjigi omenjenih risbic, ki sta jih z bratom ure in ure kracala kar na drugo stran potiskanega računalniškega papirja. Ali primeri skic za strani, ki jih staromodni Thompson na čisto preriše, obrobi s čopičem in poskenira. Njegova risba je čista in všečna, prisrčna brez osladnosti in podrobna brez zmede, ob kateri bi bralec izgubljal nit. Slovensko izdajo dodatno polepšata odličnost prevoda Mojce Krevel in pozoren kaligrafski trud Davida Krančana. Poleg besedila v oblačkih je v uglajene črke prelil še medmete, napise na etiketah ter posterjih, in podobne detajle, kar je občudovanja vredno.

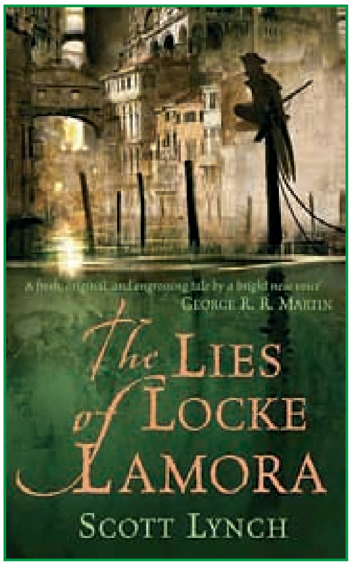
Odeje so res presežek na vseh področjih in greh bi jih bilo prezreti. Zato se vrzite na posteljo in se v to raskavo, a toplo delo zavijte tudi vi! ***Navi***

Scott Lynch: THE LIES OF LOCKE LAMORA

Scott Lynch je trenutno med najbolj vročimi imeni na fantazijski sceni. Zdaj 29-letni Američan je lani udaril s tu opisanim prvencem in kojci požel hvalo v kritiških vrstah. Tako dobrikanje se sicer nemalokrat izkaže za komercialno laž, toda Lynch ga je vreden. Upajmo le, da bo z nadaljevanji ohranil odličnost prvenca. V seriji The Gentleman Bastard je napovedanih sedem delov; dvojka, Red Seas Under Red Skies, je izšla letos.

Kaj je tisto, kar Lyncha dvigne iz povprečja? Več elementov, ki sami po sebi niso izvirni, a skupaj delujejo na moč sveže. Zgodba je postavljena v mesto Camorr, ki se zgleduje po renesančnih Benetkah. Protagonist Locke Lamora (zanimivost: prvi del imena je pobran iz avtorjeve najljubše igre, Final Fantasy 6) je na drugi strani zakona, saj je s svojo tolpo najuspešnejši zmikavt v mestu. No, tega ne ve nihče, saj je mojster prevar, preobleke in prikrivanja. Celo njegovi šefi iz podzemlja ga imajo za običajnega uličnega tatu. Toda njegovi podvigi so tako uspešni, da se v mestu rodi legenda o Thornu iz Camorra, ki krade bogatim in daje revnim. Kar seveda ni res: Lamora krade zase in je, razen zmikavtskega daru, sila povprečen mož, ki bi brez svojih štirih pajdašev mnogokrat potegnil kratko. In tudi jo, kar ga naredi za simpatičnega junaka, saj ni noben supermož.

Poleg močnih likov so tu mojstrski dialogi, polni ciničnih pripomb in kletvic, tako da bralec nastopajoče hitro vzame za svoje. S tem je včasih križ, saj je stopnja smrtnosti velika, a brždа je štorija prav zato tako napeta, filmska in nabita s preobrati. K temu prispeva za-



nimiva struktura poglavij, ki so sestavljena iz sedanjosti in drugega dela, kjer dobivamo vpogled v preteklost Lamore ter pajdašev. Avtorjev dar se kaže tudi v opisovanju, saj se pred očmi živopisno kažejo umazane nočne ulice revnih četrti, spet drugič smo sredi blišča plemiških zabav, ko se Lamora izdaja za trgovca iz tujine. Fantazijski elementi so, vendar so bolj v ozadju. V ospredju je alkimija, spoznamo mage, nekaj skrivnosti dodajo še prelestne stavbe iz stekla, ki jih je zgradilo pozabljeno ljudstvo.

Če se vam torej zahoče svežega, temačnega, napetega in črnohumornega čitanja, je tole modra izbira. ***Flegma***

Sedmić in zadnjić

Navi maha desetletju, zaznamovanem z brazgotino v obliki strele. Naj nikoli ne zbledi!

Ko človek takole pestuje zadnjo od knjig Harryja Potterja, ne ve, ali bi raje lebdel devet centimetrov nad tlemi ali si utrnil solzo, ker novih vabil v čarobni svet ne bo več. Zaljubili smo se v te pobege iz vsakdana, kjer smo domišljijo brezšivno zlili z gostoljubnim svetom coprnij. Joanne Rowling ima res božansko pero in je serijo od otroških začetkov pripeljala do kompleksnega, doraslega projekta, ki je ostal dostopen in neverjetno prijuden. Harry Potter and the Deathly Hallows (v slovenščini najverjetneje 'Kosmati Lončarič in relikvije smrti') po letih skrivnostenja na mizo končno položi vse karte. In čeprav ni nikdar mogoče zadovoljiti vseh, ni dvoma, da pustolovščino zaključi v slogu.



● To milo obličje je ustvarilo najbolj prodajan knjižni niz enega samega avtorja.

Norišnica

A prav ta neverjetna priljubljenost dela zadnjemu Potterju preglavice. Junake smo vzljubili in ker smo doživeli kar nekaj bolečih smrti, je svet trepetal, od koga se bo treba posloviti tokrat. Ta morbidna obsedenost je presegla vse meje, zato so bile težave skoraj neizogibne. Kljub strogemu varovanju je knjiga nekaj dni pred uradnim izidom cmoknila na splet in mediji so ob tem gladko pozabili na manire. Neotesano razglašanje vsebine nas je preganjalo malodane z jumbo plakatov in če nisi bil ravno skrit pod skalo, ti je kakšen kvarnik skoraj gotovo priletel v glavo. Za popoln užitek ob branju je bil tako prikrajšan marsikdo.

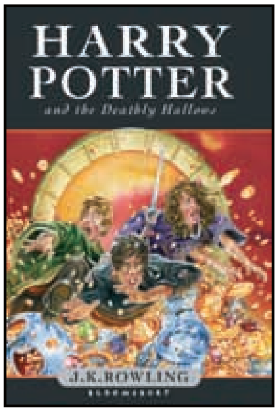
Kljub vsemu pa se je vseeno več dni taborilo pred knjigarnami, cepetalo, cvililo in si nasploh dajalo duška. V Ameriki in Veliki Britaniji so v prvem dnevu prodali enajst milijonov knjig, še nekaj milijončkov jih je odšlo iz knjigarn drugod po svetu. Ljubljanski Konzorcij je prvo noč z bukvami, ki so cenjene na trideset evrov, oskrbel več kot dvesto ljudi. Založbe so se na nečloveško povpraševanje dobro pripravile in tako so Relikvije smrti postale najhitreje prodajana knjiga kdajkoli. Brez heca.



● Prizor iz glavne praške knjigarne, kjer sem se mudila ob izidu. Navdušenju ni bilo konca, a je bila množica vseeno presenetljivo disciplinirana.

Ljudje so jeli brati že med čakanjem pred blagajno in, kot je bilo pričakovati glede na mračni konec Polkrvnega princa, naleteli na precej drugačno strukturo od prejšnjih delov. Zlo z Voldemortom – Mrlakensteinom na čelu se nebrzdano razpoči po čarovniškem svetu in medtem ko okrog divja vihra, mora Harry zbrati dovolj moči za izpolnitev svojega poslanstva. Saj je res iz dela v del odraščal, vendar se tu šolarčkavost dokončno razblini. Kaos in dih smrti je čutiti na vsakem koraku, razjedajo ga dvomi, izgubljen je in v dno srca človeški. Do razpleta vodi dolga, zvijugana pot in ob vsem horkrucanju postaneš skupaj z junaki nestrpen. A potrpljenje je bogato poplačano, saj se zgodba izteče z bliščem ter pokom, da jima ni para.

V roke dobimo vse tiste manjkajoče kosce, ki so nas spravljali ob pamet, lično zapakirane v presunljiva razkritja, temne skrivnosti in globoka brezna, čez katera se zna Rowla mojstrsko zavihteti. Mislila je skoraj na vse in tistih nekaj lukenj, manj navdihnjenih rešitev in občasnega naslanjanja na velikane fantazijske literature ji res ne moreš zameriti.



● Tudi tokrat so pripravili več naslovnic, pisano otroško in bolj resno za odrasle.

Kaj pa zdaj?

Oboževani Ivanki se je s srca odvalil ogromen kamen, pa ne le zaradi skokovito debeleče se cifre na bančnem računu. Končno lahko brez zadržkov odgovarja na vprašanja bralcev, ki so se vsula nanjo. V intervjujih osvetljuje zapletenejše vidike zgodbe in razpravlja o prihodnosti svojih junakov, glede česar je v mini epilogu natresla le nekaj drobtinic. Toda čeprav je zaključek dokončen in dovolj zgovoren, potterijade ne bo konec, kot bi odrezal. Knjižnim dogodivščinam bosta kot odmev sledila filma, kjer bo sveto trojico vnovič igrala znana zasedba. Rowlingova poleg tega zagotavlja, da bo ozadja likov in sočne podrobnosti, za katere je v knjigah zmanjkalo prostora, ob priliki podala v leksikonu o knjižnih junakih. Drugače pa ima trenutno v delu dve s Potterjem nepovezani knjigi, eno za otroke in eno za odrasle. Kaj več o njiju še ni pripravljena izdati, a po lastnih besedah je s čarovniškim svetom opravila.



Pri nas je Harry spet poskrbel za nekaj pretresov, saj bo slovensko različico sedmice, ki izide 16. februarja prihodnje leto, namesto Epte izdala Mladinska knjiga. Presenečenj še ni konec, saj se vrača prekaljeni prevajalec Jakob Kenda. Branko Gradišnik, ki se je podpisal pod poslovenitev šestice, je fanovsko občestvo očitno preveč zažulil, čeprav kvalitete njegovi viziji ne manjka.

Serija je drugače prevedena v več kot šestdeset jezikov in bo nedvomno postala klasika, ki jo bodo čislali tudi naši otroci. Vendar je bilo le nam dano biti posebna generacija, ki je ob njem dejansko odraščala. Tisti, ki so bili ob izidu petošolci, so zdaj na faksu in so po knjigi planili z enakim žarom ter slastjo kot nekoč, zavedajoč se, da s Potterjem odhaja mnogo več od knjižne serije. Zlata leta polnočnih čarovniških shodov, divjih ugibanj in napetega pričakovanja so se zdaj iztekla in nanje bo ostal prelep spomin, ki bo zaživel vsakič, ko bomo te izjemne zgodbe ponovno vzeli v roke. Nemara kar takoj po prebrani sedmici?

Dragi dnevnik

Ponedeljek, 9. junij

Oprosti, ker sem za kak mesec pozabil nate, dragi dnevnik. Ne vem, kje naj začnem, saj mi ni jasno, kje se me drži glava. No ja, to sem omenil bolj figurativno, saj jo dejansko imam na ramenih, za razliko od tistega ubožca, ki sem ga ponoči moral izkopati iz svežega groba na vaškem pokopališču. Bojda so mu jo odrobili, ker naj bi se ukvarjal s črno coprnijo. Še dobro, da moj Gospodar ni tak in da na naju ne preži nevarnost v obliki pobesnele vaške drhali. Ne. Moj Gospodar je znanstvenik in se ne bavi s takimi larifariji, o katerih klepetajo starikave, na pol brljave ženice, ko ob večerih ždijo ob krušni peči, da bi si pregnale mraz iz krhkih, opravljivih kosti. Čeprav sem ugotovil, da znajo biti prijazne, če se jim zahoče. Ko me je predvčerajšnjim zalotil dež, me je grbasta in kruljava Agata, ki se je pred kakim mesecem izza gora preselila v kočuro ob vaškem vodnjaku, povabila k sebi pod streho. Še danes ne morem pozabiti njenih rahlo motnih oči, ki so se zazrle v moje in se niso odmaknile.

Vsi ljudje, kar sem jih srečal, so me vedno gledali s prezirom. Z izjemo Gospodarja, seveda. On me gleda, kakor zre tesar na oblič ali kovač na meh. Sem koristen, vendar le golo orodje. Dvomim, da me Gospodar sploh dojema kot živo bitje. A čeprav le kot orodje, me sprejema takega, kot sem. Očesi različnih velikosti, pri čemer je levo v višini nosnice, deformirana hrbtenica in desna noga, skoraj čevelj daljša od leve. Marsikdo drug bi me najbrž že zavrgel, kakor gozdar odvrže polomljeno žago, toda Gospodar me ni. Daje mi streho nad glavo in hrano in včasih, ko zgrbljeno ležim na svoji slamnjači, sanjarim, da mi bo nekega dne zapustil svoj laboratorij. Skrbno ga namreč opazujem in se učim, da bom sposoben upravljati z vsemi zapletenimi napravami. In ko bom sam gospodar tega laboratorija, bom imel slugo, ki bo zame opravljal dela, ki jih zdaj jaz počnem za Gospodarja.

Toda ko sem sinoči legel k počitku za urico ali dve, preden sem odšel po opravkih na pokopališče, nisem sanjal tega. Zatisnil sem oči in predme je priplaval tisti motni Agatin pogled, ki je bil, kot bi z roko segla skozi duplini v moji lobanji in me pobožala po duši. Čeprav je koža na njenih prstih raskava, tega nisem čutil. Bilo je, kot da bi se me dotikala v baržunastih rokavicah ter godla na strune, napete skozme. Roke so se ji tresle, ko mi je ponudila skodelo vodene ječmenove kave, da sem urno segel po njej, pa jo je že polila več kot polovico. Ko sem jo srkal, sem jo z levim očesom opazoval, kako zatopljeno strmi vame in se ji že tako moten pogled polni s solzami.

Bodi dovolj za danes. Slišim Gospodarjev glas, ki me kliče.

Četrtek, 12. junij

Znova sem s tabo, dnevnik moj. Od ponedeljka se mi ni zgodilo nič posebej razburljivega, čeprav sem upal, da se mi bo. Hodil sem po opravkih za Gospodarja. Pravi, da je sedaj že skoraj vse pripravljeno za največji poskus njegovega življenja. Poskus, ki bo odprl oči samooklicanim svetovnim znanstvenim eminencam, ki si zatiskajo oči pred pravim napredkom. Poskus, ki ga bo postavil tja, kamor po pravici spada, na piedestal znanosti. Poskus, od katerega je odvisno vse. Čez deset dni bo polna luna. To naj bi bil pravi datum za izvedbo, vsaj tako trdi on. Jaz mu verjamem, čeprav sem se zalotil, da med opravljanjem zadolžitev večkrat pomislim na Agato in na njene oči, ki so v meni gledale živo bitje, ki zna čutiti.

Malo mi je nerodno priznati, toda včeraj, ko sem med Gospodarjevim popoldanskim dremežem imel uro prostega časa, sem se splazil iz hiše in smuknil v vas do vodnjaka, da bi jo ugledal. A je ni bilo. Vrata in okna je imela zaprta in čeprav me je nekaj gnalo, naj potrkam, se nisem odločil za to.

Ponedeljek, 16. junij

Včeraj sem zbral pogum in se med potjo do pokopališča ustavil ob Agatini kajži. Ura je bila že krepko čez polnoč, ko sem pokukal skozi umazano okno. Sedela je za mizo in imela roke sklenjene v molitvi. Nisem bil prepričan, ali je budna, saj se je s čelom naslanjala na grčaste členke, glasu pa ni bilo od mize. V trebuhu sem čutil mravljince in skorajda mi je padlo srce v hlače (tam sem ga kasneje tudi imel, le da ne svojega, saj sem moral na pokopališče po ta del človeške anatomije), a sem vseeno nežno potrkal po šipi. Agata se ni zganila. Potrkal sem močneje in opazil, da se je zdrznila. Tretje trkanje je bilo še glasnejše; zdaj se je prebudila in z begavimi očmi sledila izvoru hrupa. Stopila je k oknu in ga odprla. Stal sem tam, ves skrivenčen ter skljućen, in ko me je zagledala, me je povabila v hišo. Ponudila mi je ječmenove kave, nato pa me je objela in me s koščenimi rokami prižela k sebi.

Gospodar je bil jezen, ker sem mu srce prinesel uro prepozno, in je besnel, saj ni bil navajen, da zamujam. Toda bilo mi je vseeno. Prvič v življenju mi nekdo pomeni več kot Gospodar. Dobro, da kljub vsem svojim naprednim napravam ne zna brati misli, sicer bi me gotovo nadrl. Vedno mi je polagal na srce, da moram imeti pred seboj jasen cilj. In to v njegovem primeru ni bila prijazna Agata, temveč poskus. Poskus, ki mi kljub želji, da Gospodarju uspe, trenutno ni najpomembnejši.

Če mi bo uspelo, se jutri znova odkradem v vas.

Četrtek, 19. junij

Gospodar me stalno potrebuje ob sebi. Pravi, da si ne smeva privoščiti najmanjše napake. Še vedno garam kot črna živina, a med potjo na pokopališče sem se vseeno oglasil pri Agati. S pogledi sva si povedala vse.

Ponedeljek, 23. junij

Gospodarju je uspelo. Tudi jaz sem pripomogel k temu, saj sem mu stal ob strani, čeprav so mi misli uhajale k Agati. Poskus je uspel. Zdaj bo pokazal, kdo je genij.

Ampak mene ta svet znanosti ne zanima več. Pustil sem Gospodarja, da je vzneseno kričal "Živo je! Živo je!", jaz pa sem stopil do hleva in si sposodil enega od Gospodarjevih konj. Zdaj bo bogat in enega kljuseta res ne bo pogrešal. Starega, na pol razpadlega voza tudi ne. Nanj sem vrgel culo z vso svojo lastnino in čez nekaj minut se bom odpravil po Agato. Zapustiti hočeva to dolino in čim prej nama bo to uspelo, bolje bo.

Tako, dnevnik, še tebe zbašem v malho in se odpravim. Hmmm, kaj je ta hrušč ...

... gradu se bliža gručica vaščanov z baklami! Najbrž so nekako izvedeli, da je Gospodarju uspel poskus, pa so mu prišli čestitat. Grem jim odpret, potem pa na pot. Ko bom znova pisal vate, dragi dnevnik, bova z Agato že čez prelaz.

StricBedanc



risba KIH

OSKRUMBA ČESA BOGU POSVEČENEGA | PRAVNA NEDOTAKLJIVOST | CIPEK IN ..... | GRŠKA REKA EVROTAS | KIM NOVAK | AM. FILM. IGRALKA (VERONICA) | MESTO V NIGERIJI | DOMNEVNO BITJE, KI ŽIVI NA LUNI | LADJA ZA PREVOZ LJUDI

KOLESAR

SL. PEVEC ZABAVNE GLASBE

ŽIVORODNA AKVARIJ. RIBICA | SOBNA RASTLINA | DEL EL. STROJA

REČ BREZ IMENA | SL. SLIKAR (MAKSIM) | GARJE

IME VEČ PAPEŽEV | DALM. Ž. IME | PREČNA NIT V TKANINI

KUNTNER TONE | EKVATOR | INTERIER

VUGRINEC | RAZŠIRJENOST BIOL. VRSTE | TINA TURNER

RAHLA, MEDLA SVETLOBA | PERSONAL | ŠOLSKA STOPNJA

avtor JANEZ KORENT | VEJA FIZIKE | KDOR DIKTIRA | AZIJSKA DRŽAVA (BAGDAD) | IT. FILM. REŽISER BRASS | SLAVNOST. OBREDNA OPRAVA | DELOVNO PODROČJE | PRITOK TIBERE (I)

SOKRATOV TOŽNIK | ZVESTA DOMAČA ŽIVAL | RADIJ | DREVO PEČKATEGA SADJA | ORODJE KOSCEV | VELIKAN, POGAN

INDIJSKO NARODNO ŽENSKO OBLAČILO | NOVINARKA PIRC | BISTVO, JEDRO | VODNA PREGRADA | SKLAD. COPLAND

ZGOD. POKRAJINA V ROMUNIJI | BROM | NESPRETNEŽ

DEL ŠIROKEGA ČREVESA, DANKA | GLODANJE | SREDNJEVEŠKI ARABEC

OLGA KACJAN | EDEN OD ČUTOV | NEPREKINJ. VRSTA | IGRALEC CHANEY | AM. PEVEC (LOU) | MESTO NA HRVAŠKEM

RUSKI FIZIK (VLADIMIR) | ZDA (IZVIRNO) | POROTNIK | VELIKO JEZERO NA FINSKEM | MESTO V JUŽNI KOREJI | SIMFONIJA RIMSKEGA-KORSAKOVA

IGRALEC BAN | TEK NA KRATKE PROGE | ALEŠ VALIČ | OSNOVNA MERA | NEVAREN PLAZILEC

JUNAKINJA POVESTI JAKOBA SKETA | ODPRTA POŠKODBA | IT. POPEVKAR | KAREL NATEK | PLEMEN. GOVEDO | 24 UR | PISATELJ HANSSON

ILOVIŠČE, JAMA ZA KOPANJE ILOVICE | NOŽ NA PUŠKI | ŠTEFAN JUG

REŽISER RUSSELL | SL. IGR. IN TV VODITELJ (BOJAN) | POLOŽAJ TELESA

SRBSKO M. IME | PREBIVALKA AFRIŠKE DRŽAVE | NAČIN VEZENJA PRI ROČN. PLETENJU

Geslo zadnje kražke je bilo JOHN MCCLANE. En tov je napisal BRUC WILLISS. Pošljite nam iz slike izhajajoče besede, napisane v škratji pisavi na kartonsko glasovnico, zalučano do 5. septembra nekam.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
Miha Voroš iz Sobote (dve starejši uspešnici dobi on),
Tine Horvat iz Mengša (dve starejši uspešnici dobi on),
Gregor Sedej iz Ljubljane (dve starejši uspešnici dobi on).

Nagrade:
Transformerji!
Igračke! Časti uvoznik, Spectra!

Čitateljstvo Jokerja, posluh. Spet talamo bukve, vse s plemenitim ciljem višanja načitanosti precenjenega čitavstva. Tokratno čtivo nam je darovala založba Mladinska knjiga, in sicer gre za tri čitanke: Labirint, Božji vohun ter Oblika vode. Vsi trije romani so jako čitni in čitavca ne spustijo vse do poslednje strani. Ako ste čitanja željni, odgovoričite na naslednja vprašanja in jih čitljivo napišite na priloženo dopisnico, ki jo morate nato neskrotovičeno stlačiti v nabiralnik do petega šolovaja.

Kaj je čitluk?
f) turški med iz mandljev in kameljega kakca
c) ciganski golaž z nakradenimi sestavinami
s) fevd, ki ga je kmet dobil od turškega veljaka
ž) mongolski kratek lok

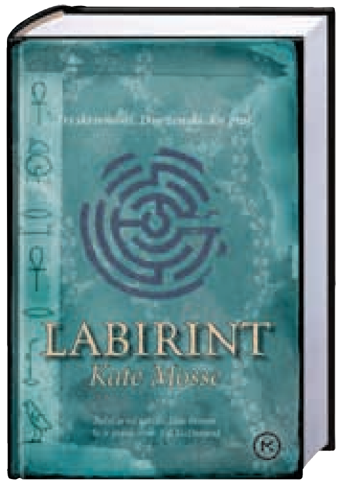
Dobitniki lepih igric Halo 2 za Visto so: Anže Žolnir iz Žalca, Amir Grošić iz Fužin in Denis Karadžić iz Ljubljane.
Rešitev je bila FLOOD.

Koga je imel krečanski kralj Minos zaprtega v svojem slavnem labirintu?
b) sto cip, ena od njih je imela sifilis
f) orhidotavra, postavnega mladeniča z bikovskimi jajci
k) varilnico slavnega oljčnega šnopca
e) minotavra, človečnjaka z bikovo glavo

Kako je dobila ime južnofrancoska pokrajina Languedoc?
p) po strokovnem jeziku katarskih zdravilcev
m) po galski romanščini, ki za potrditev uporablja besedo 'oc'
f) po istoimenskem kuščarju, ki velja za najbolj smrdečo žival na svetu in hkrati za specialiteto francoske visoke kuhinje
x) po pirenejskem kralju, ki je zaplodil tisoč dvesto otrok, zato so tam vsi v sorodu, najbolj priljubljen priimek pa je De Gen

Katero reklo oziroma označba za Rim ne velja?

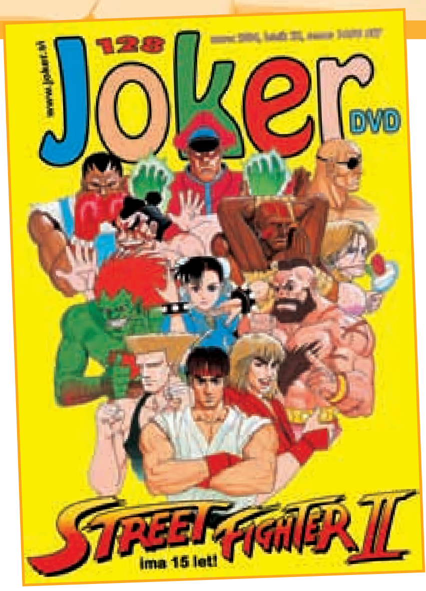




q) da vodijo vanj vse poti
c) da je večno mesto
t) da je na sedmih gričih
l) »Če bi rad res dobre frače, pojdi v Rim in nič drugače!«

Katari so se posmehovali malikovanju križa. Po njihovem je to tako butasto, kot če bi Jezusa obesili, nakar bi častili ...
u) katapult
e) špago
j) konopljo
z) mesno štruco

Kaj je to mitra?
e) hudo butajoča vrsta skunka, ki raste samo v južnem Pakistanu
c) zakrnela hermafroditova vagina
p) obredna škofovska kapa
h) indijska pocestnica, ki da za manj kot dve rupiji

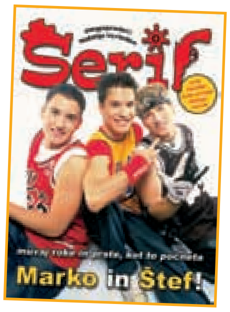


Hendling in anali speciali

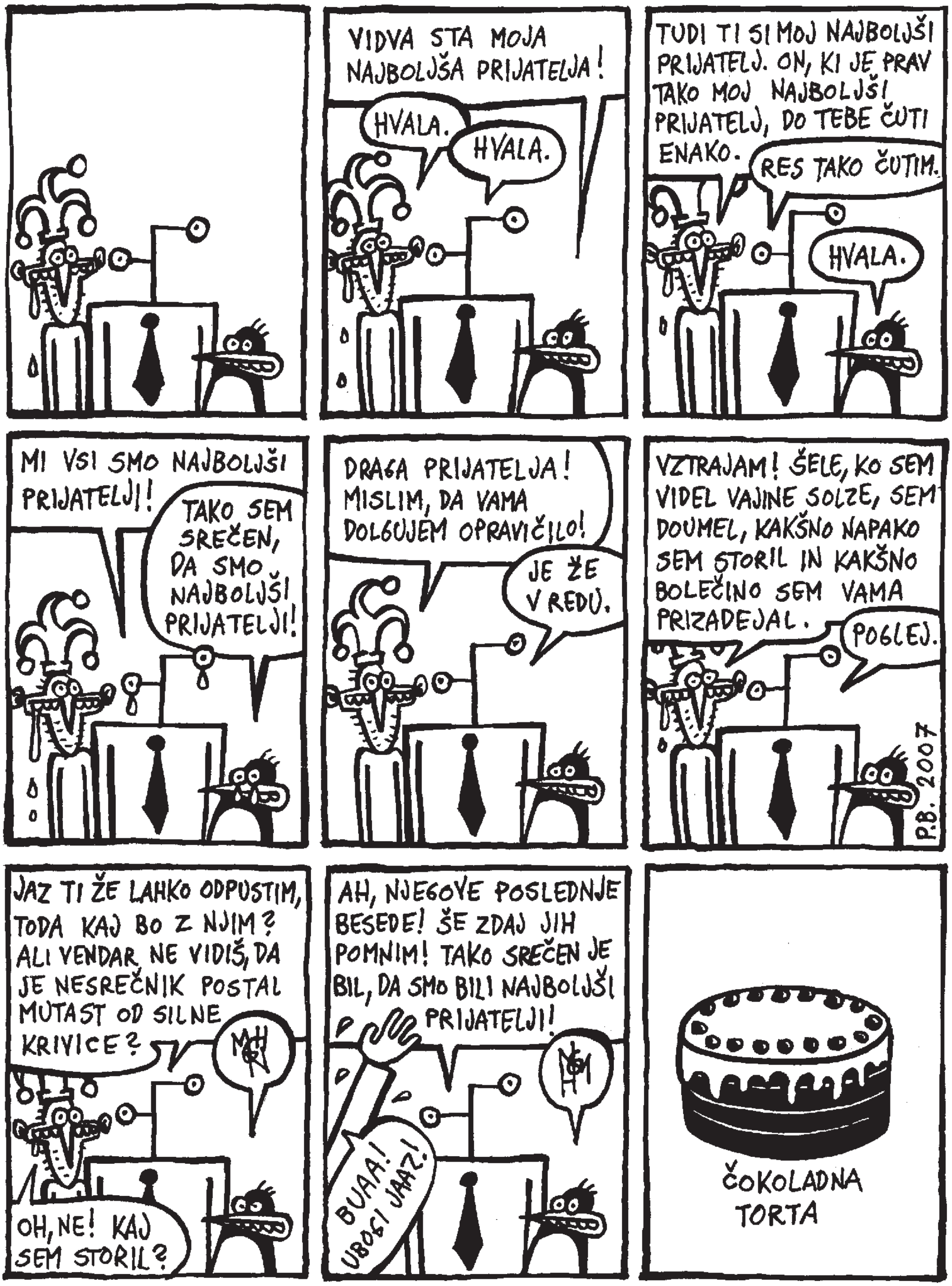
Joker 128 je prinesel legendo, Šerifa, naše odvrtno (nikakor ne odvratno – no, razen testa turd twisterja) glasilo za moderne mladostnike z zvedavim značajem, prijetnim zadahom in družinskimi dragulji v levi hlačnici. JCTju gre namreč na kozlanje ob slaboumnih najstniških revijah, zato se je že nekaj časa naokoli svaljkala ideja o porodiji nanje. Prvi april leta 2004 je bil odlična priložnost za sklic Šerif Revolver Bande in udejanjenje tega projekta. Odveč je zdaj popisovati izdelek – Šerif je itak med kroniki na stranki in po naše ga je treba prečitati vsaj enkrat na leto. Nas vedno zvija od smeha in se vsakič ponovno čudimo svoji bolnos ..., izvirnosti, he he.

Marca 2004 sicer še nismo uvedli rubrike anali, a smo dotlej vseeno imeli že prenekateri tovrsten članek. Enega takih smo, kot naznanja naslovnica, priobčili ob 15-letnici Pouličnega bojevnika. Štiristranski jako privlačni artikel je nujno čtivo za vse virtualne pretepače, itak pa ga v nesmrtni obliki najdete na stranki. Mimogrede, v tej rubriki smo prišli do točke, ko je na liniji že celotna vsebina opisovane revije, z izjemo oznanil, kaslca, štorije in crtiča. No, morda bo kdo pogrešal ravno te, na spletu neobjavljene rubrike, saj je v 20 vrsticah Dodo razlagal dogme in zmote okoli črevesnih vetrov, kaslc pa je gostil najmanj dve zanimivi pismi. Prvo je bilo iz Rusije, koder nam je zvesti čitavec nabavil slavno ukradeno verzijo Half-Lifa 2, drugo pa iz Legebitrinih oznanil. Slednje sporočilo izjemoma ni vsebovalo zgražanja ritopične skupnosti, prav tako ne naročilnice na Leder Šerif, ki tedaj še ni obstajal, marveč navdušenost nad legendarnimi Snetijevimi kolumni z naslovom Gejspodar prstanov. Nam je všeč, da imajo tudi deviantne struje zdrav smisel za humor in dovzetnost za alternativne poglede na izdelke sedme umetnosti.

Z igričarskega stališča je bilo s temle Jokerjem precej švoh. Opisali smo komaj kaj omembe vrednega. Recimo spletščino Star Wars Galaxies, nekega Sonica za PC, grozno Ivano Orleansko in povprečni 007: Everything or Nothing za konzole. V oznanilih smo se slinili nad frpjkama Sacred in The Fall. Prva se je izkazala za duhamorno izkušnjo, druge pa v angleški obliki sploh nikoli nismo dočakali. Lucas je bil zaslužen za dve novici: najavil je prihod Vojne zvezd na DVD in krepnil Sam & Max 2. V odpis pa je šel tisti čas še en drug projekt, in sicer zrakomlat RAH-66, bolj znan kot comanche. Stroški tega čudeža helikopterske tehnike so namreč narasli toliko, da si 5000 primerkov, kolikor je sprva nameraval, ne bi mogli privoščiti niti Striček Sam. Še vest o xboxu 2 (tedaj oklicanem next ali xenon): zadevo naj bi gnali trije IBMovi procesorji (res) in naj bi ne imel trdega diska (ne-res).



Če odmislimo testise, na primer pentiuma 4 z jedrom prescott, je preostanek cajtunga čisto zanimiv še dandanes. Članek Od niblov k terabajtom šeststransko opisuje preskok na širokopasovni splet, rokodelstvo uči animiranja gifov z namenom MMSanja, tu je še artikel, ki spodbuja k preizkusu Jokerju dodanega Linuxa, pa plakat Natalije Verboten ... Vedno uporabno, zares.


VIDVA STA MOJA NAJBOLJŠA PRIJATELJA!
HVALA.
HVALA.
TUDI TI SI MOJ NAJBOLJŠI PRIJATELJ. ON, KI JE PRAV TAKO MOJ NAJBOLJŠI PRIJATELJ, DO TEBE ČUTI ENAKO.
RES TAKO ČUTIM.
HVALA.
MI VSI SMO NAJBOLJŠI PRIJATELJI!
TAKO SEM SREČEN, DA SMO NAJBOLJŠI PRIJATELJI!
DRAGA PRIJATELJA! MISLIM, DA VAMA DOLGUJEM OPRAVIČILO!
JE ŽE V REDU.
VZTRAJAM! ŠELE, KO SEM VIDEL VAJINE SOLZE, SEM DOUMEL, KAKŠNO NAPAKO SEM STORIL IN KAKŠNO BOLEČINO SEM VAMA PRIZADEJAL.
POGLEJ.
P.B. 2007
JAZ TI ŽE LAHKO ODPUSTIM, TODA KAJ BO Z NJIM? ALI VENDAR NE VIDIŠ, DA JE NESREČNIK POSTAL MUTAST OD SILNE KRIVICE?
OH, NE! KAJ SEM STORIL?
AH, NJEGOVE POSLEDNJE BESEDE! ŠE ZDAJ JIH POMNIM! TAKO SREČEN JE BIL, DA SMO BILI NAJBOLJŠI PRIJATELJI!
BUAA! UBOGI JAAZ!
ČOKOLADNA TORTA


Od ustvarjalcev filma REŠEVANJE MALEGA NEMA
DISNEY · PIXAR
RATATOUILLE
(rat•a•too•ee)
SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO
Umrl bi, da postane šef.
WALT DISNEY PICTURES Predstavlja film PIXAR ANIMATION STUDIOS "RATATOUILLE"
Glasba MICHAEL GIACCHINO Izvirna Zgodba JAN PINKAVA JIM CAPOBIANCO BRAD BIRD
Izvršna producenta JOHN LASSETER ANDREW STANTON Producent BRAD LEWIS Scenarij/Režija BRAD BIRD
DISNEY · PIXAR CENEX
v kinu od 16.08.2007
www.cenex.si/filmi/ratatouille
LJUBLJANSKE MLEKARNE

Simpsonovi™: Minute do jedrske eksplozije

Vodafone live!

Igro Simpsonovi™: Minute do jedrske eksplozije si lahko naložiš z Vodafone live! ali pa pošlji SMS s kodo IG GWTT na 9999.



NAGRADNA IGRA, KI ZAŽIGA

Z nakupom igre sodeluješ tudi v nagradni igri za Sony Ericcsson W 880i. Nakup pa ni pogoj, saj se za nagrado lahko potegueš tudi tako, da odgovoriš na vprašanja kviza na Vodafone live! ali na www.simobil.si.

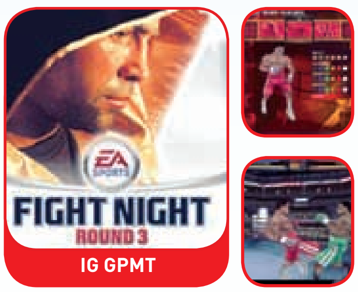
Srečno!



Preizkusi še druge odlične igre Electronic Arts:



Bejeweled®



EA SPORTS™
Fight Night Round 3



Medal of Honor™

EA mobile

Ujemi svet

simobil vodafone

Si.mobil d.d., Šmartinska cesta 134b, SI-1000 Ljubljana I www.simobil.si


Simpsonovi
FILM
Joker